

Fiche TD/TP n°4 : Les Intents

Objectif :

- Le but de ce TD/TP est d'apprendre à utiliser la classe **Intent** dans le cadre des communications entre composants Android.

Prérequis : Cours 6 : Création d'interfaces simples et Cours 7 : les Intents

Exercice 1 :

- Créer un projet Android qui permet de compter des fruits.
- Modifiez la vue principale pour qu'elle ait la forme présentée dans la Figure 1.1.
- Créez une deuxième activité « Activity2 » avec l'interface présentée dans la Figure 1.2

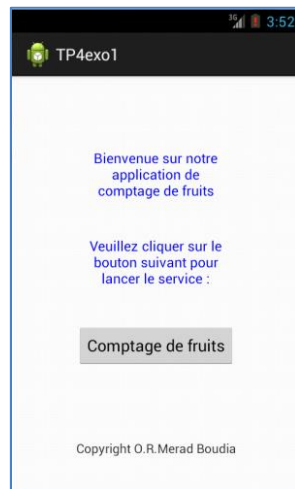


Figure 1.1

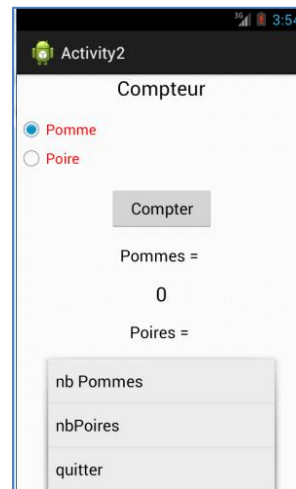


Figure 1.2

- Le clic sur le bouton « Comptage de fruits » lance la deuxième activité « Activity2 ».
- Le clic sur le bouton « Compter » de la deuxième activité « Activity2 » permet de :
 - ✓ Incrémenter le nombre de pommes si le bouton radio correspondant est coché.
 - ✓ Incrémenter le nombre de poires si le bouton radio correspondant est coché.
- Le clic sur le bouton « Menu » de l'appareil affiche 3 éléments :
 - ✓ En cliquant sur le 1er, le nombre de pommes est affiché dans un Toast.
 - ✓ En cliquant sur le 2ème, le nombre de poires est affiché dans un Toast.
 - ✓ Le 3ème élément permet de quitter l'activité.
- Ne pas oublier d'ajouter votre nom dans l'activité principale.

Exercice 2 :

- Reprenez le projet de la calculatrice.
- Modifiez la vue principale pour qu'elle ait la forme présentée dans la Figure 2.1.
- Créez une deuxième activité « Operation » avec l'interface présentée dans la Figure 2.2.

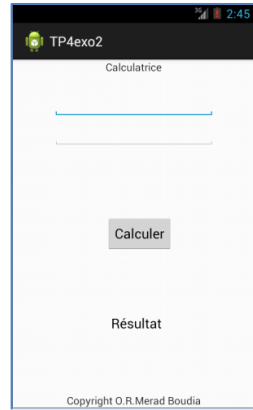


Figure 2.1

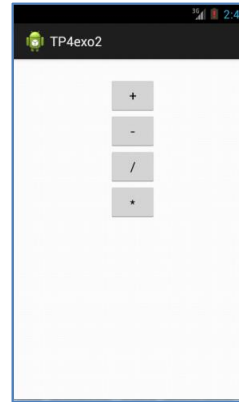
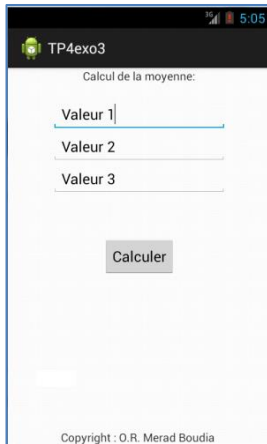


Figure 2.2

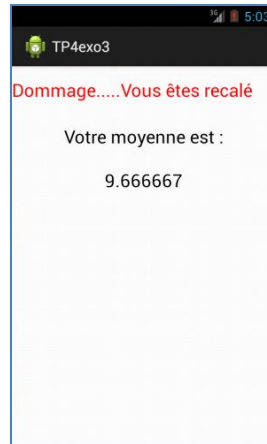
- Le clic sur le bouton « Calculer » doit afficher l'autre activité « Operation » permettant de choisir une opération (addition, soustraction, multiplication et division).
- Ajoutez le code permettant de lancer l'activité « Operation », Puis dans cette dernière, ajoutez pour chaque bouton le code permettant de revenir à l'activité principale.
- Ajoutez dans l'activité principale le code permettant d'afficher un Toast indiquant quel est le bouton appuyé (+, -, x ou /).
- Dans ce scénario, l'activité 2 envoie seulement le choix de l'opération à l'activité principale, qui elle, va effectuer le calcul correspondant. Complétez le code et exécutez l'application.
- Deuxième scénario : On veut effectuer les calculs dans la deuxième activité, et ainsi échanger des données entre les deux activités, modifiez le code et exécutez l'application.
- Ne pas oublier d'ajouter votre nom dans l'activité principale.

Exercice 3 :

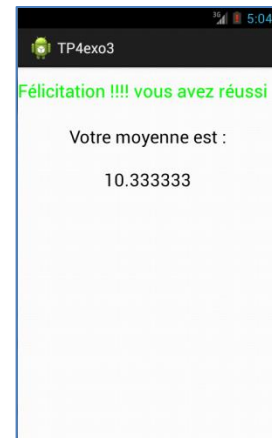
- Créez un projet Android qui permet de calculer une moyenne. Votre application aura 3 interfaces différentes :



Interface 1 : (moyenne.xml)



Interface 2 : (reussite.xml)



Interface 3 : (recale.xml)

- Le clic sur le bouton « Calculer » permet de faire la moyenne des trois valeurs dans les champs de saisie.
- Si la moyenne est supérieure à 10, l'interface 2 est appelée, et la valeur de la moyenne est affichée dans le champ d'affichage Moyenne. Sinon, c'est l'interface 3 qui est appelée.
- Utilisez des toasts pour les erreurs de saisie.
- Mettre une couleur de texte verte pour « Félicitations !!!! vous avez réussi » et une couleur de fond rouge pour « Dommage.....Vous êtes recalé ».
- Ne pas oublier d'ajouter votre nom dans l'activité principale.