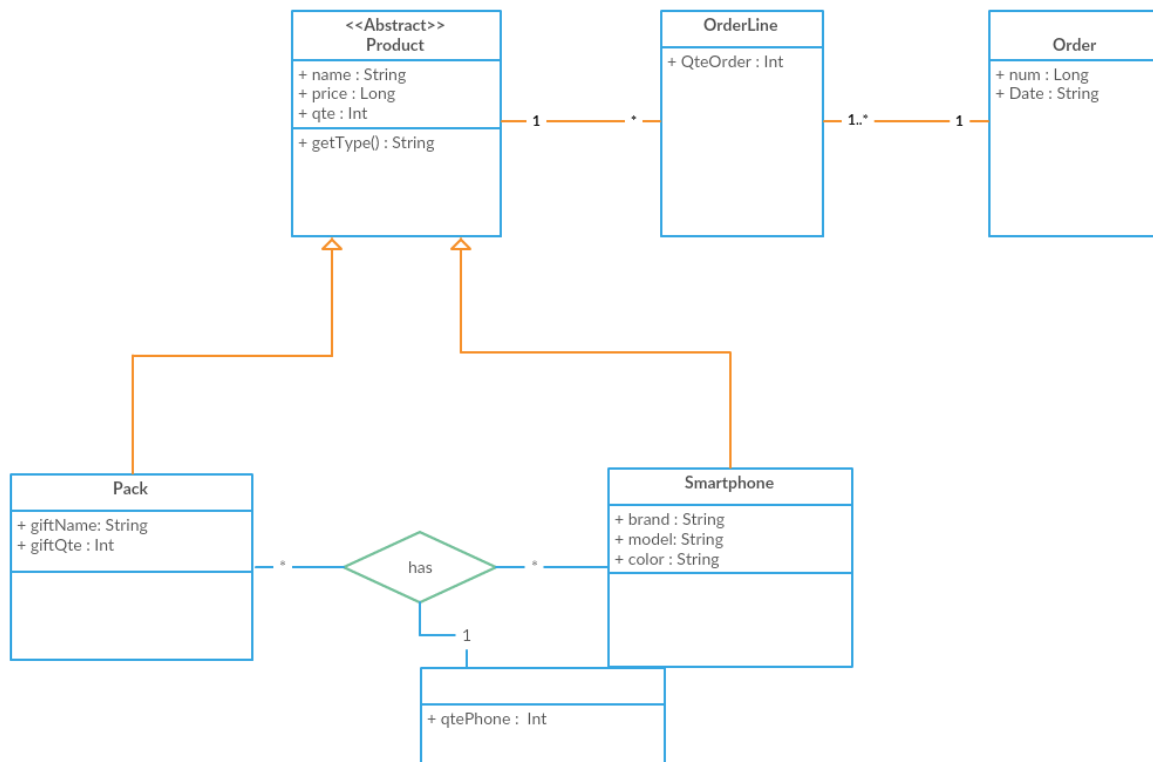
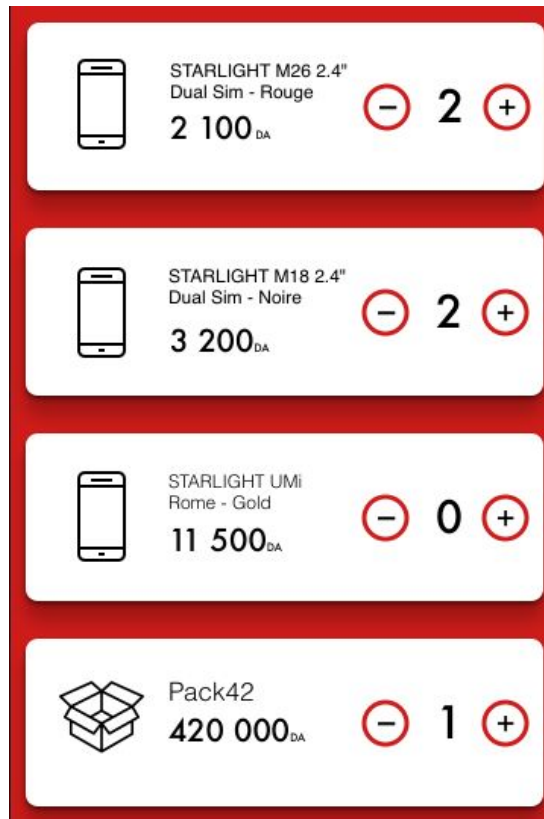


TP N° 3

Exercice 1. Implémentation des listes

Créez une application qui affiche une liste de ligne de commande (OrderLine) de produit (voir la diagramme de classe ci-dessous). L'implémentation de la liste doit se faire avec *RecyclerView*.

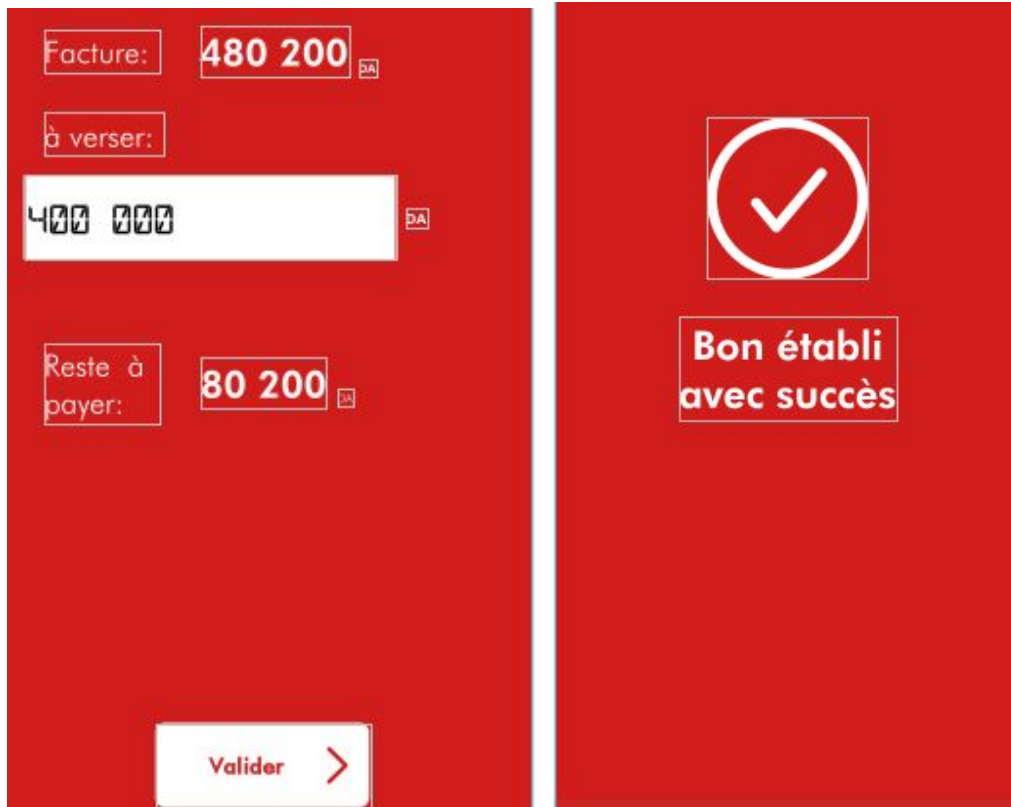




Exercice 2. Navigation entre les activités

Créez une application qui contient trois activités:

1. L'activité principale affiche le contenu une liste de lignes de commande (exercice 1).
2. Quand l'utilisateur clique sur un élément de la liste, l'activité 2 est affichée, avec le prix total de la commande, le montant à verser et le montant restant (mettre à jour le montant restant après la modification du montant à verser).
3. Quand l'utilisateur clique sur valider, l'activité 3 est affichée.



Activité 2

Activité 3

Exercice 3. Gestion du changement de configuration

Il s'agit de reprendre l'exercice 1 du TP 2 (Apprendre le vocabulaire d'une langue). Après l'orientation de l'écran, le score est initialisé.

Le travail demandé consiste à sauvegarder en mémoire le score après le changement de l'orientation.