



**UNIVERSITÉ  
DE NAMUR**

---

FACULTÉ  
D'INFORMATIQUE

# **INFOB318 : Projet Individuel Supercoach**

Programmer's guide

Client : Jean-Noël Colin

Rédigé par : Boris Cherry

## Table des matières

1. Structure générale de Supercoach.....	5
2. Description des Visuels.....	5
2.1 Layout.....	5
2.1.1 activity_main, activity_rugby, activity_hockey_adversaire, activity_rugby_adversaire...	5
2.1.2 activity_select_sport.....	5
2.2 Menu.....	7
2.3 Drawable.....	7
3. Description des Activités.....	7
3.1 MainActivity, HockeyAdversaireActivity, RugbyActivity et RugbyAdversaireActivity.....	7
3.2 SelectActivity.....	9
4. Remarques générales.....	9
5. Logiciels utilisés.....	9
6. Bibliographie.....	9

# 1. Structure générale de Supercoach

L'application possède l'arborescence usuelle des applications Android. Une description et une explication approfondie peuvent être trouvées dans ce lien :

<https://developer.android.com/studio/projects/index.html> .

## 2. Description des Visuels

### 2.1 Layout

Chaque activité a son fichier XML décrivant son affichage sur un système Android

#### 2.1.1 `activity_main`, `activity_rugby`, `activity_hockey_adversaire`, `activity_rugby_adversaire`

Ces 4 layouts possèdent une structure similaire : un Relative Layout avec un attribut background dont la source est `hockey.jpg` pour `activity_main` et `activity_hockey_adversaire` et `rugby.jpg` pour les 2 autres (ces 2 fichiers se trouvant dans `drawable`).

La différence se situant au niveau du nombre et de la positions des Image Views en leur sein.

#### 2.1.2 `activity_select_sport`

La structure est : un Constraint Layout contenant un Linear Layout contenant 2 boutons

## 2.2 Menu

Il s'agit du menu déroulant de la toolbar. Ce menu est composé de 2 items.

## 2.3 Drawable

Il s'agit en majorité des sources des Image Views (elle ont toutes été réalisées avec le logiciel de montage Paint.net)

## 3. Description des Activités

### 3.1 MainActivity, HockeyAdversaireActivity, RugbyActivity et RugbyAdversaireActivity

Ces 4 activités possèdent une structure semblable : elles initialisent leur layout correspondant et affichent le menu déroulant de la toolbar dont le click active un de deux Intent, soit vers la SelectActivity, soit pour passer de l'activité avec adversaire à celle sans (et vice-versa) (de RugbyActivity à RugbyAdversaireActivity et de MainActivity à HockeyAdversaireActivity).

Elles redéfinissent également onTouchListener pour permettre le mouvement des Image Views en maintenant le contact dessus (solution trouvée ici :

<https://stackoverflow.com/questions/9398057/android-move-a-view-on-touch-move-action-move> ).

A noter que sur l'émulateur tournant sur mon ordinateur personnel (8 Go de RAM), l'application crash lorsqu'on essaye d'accéder à la RugbyAdversaireActivity

## 3.2 SelectActivity

Cette activité redéfinit le OnClickListener pour qu'après le click du button rugby un Intent vers l'activité RugbyActivity soit lancé, et que le click du button hockey résulte sur un Intent vers l'activité MainActivity.

## 4. Remarques générales

J'ai supprimé la thème de l'application afin de résoudre un bug qui faisait crash l'application.

## 5. Logiciels utilisés

J'ai utilisé Android Studio pour le développement et LibreOffice pour la rédaction de ce rapport

## 6. Bibliographie

- <http://www.devexchanges.info/2015/03/simple-moving-object-with-touch-events.html>
- <https://stackoverflow.com/questions/9398057/android-move-a-view-on-touch-move-action-move>
- <https://stackoverflow.com/questions/17919933/action-bar-does-not-show>
- <https://openclassrooms.com/courses/developpez-une-application-pour-android>
- <https://developer.android.com/reference/android/app/ActionBar.html>
- <https://developer.android.com/reference/android/view/MotionEvent.html>