

**Licence Informatique**  
**Cours Programmation Mobile**  
**TD/TP n°1 : Ressources et Layouts**

**Exercice 1:**

Créer une application Android, placer deux boutons (*Button* avec comme labels respectif "Pousse-Moi" et "Clique Moi") et une zone de texte (un *TextView* ayant come texte "Ceci est un Test") sur la fenêtre. En utilisant l'approche basée sur XML, vous pouvez spécifier le label des boutons ainsi que le contenu de la zone de texte dans le fichier *activity\_main.xml* (vous n'avez pas encore besoin d'utiliser *strings.xml*). Pour cela, utiliser la propriété *android:text*. Veuillez cependant noter qu'il est plus facile d'utiliser l'éditeur visuel dans un premier temps, puis d'éditer ensuite le fichier *activity\_main.xml*. Naturellement, rien ne se produit lorsque vous appuyez sur les boutons. Tester dans un premier temps votre application sur l'émulateur puis dans un second temps, si vous avez un téléphone Android ou une tablette, tester y votre application. N'oubliez pas de mettre votre téléphone en mode "Debugage USB".

**Exercice 2:**

En reprenant l'exercice précédent, modifier le code de telle sorte que les labels des boutons et de la zone de texte puissent être spécifiés à l'aide du fichier *strings.xml*. Ajouter également une image de fond à la fenêtre.

**Exercice 3: LinearLayout**

Créer un écran ayant rangée de trois boutons radio centrées au-dessus ("Rouge", "Vert" et "Bleu" avec "Rouge" initialement sélectionné), une seconde ligne alignée à droite avec les boutons suivant ("Valider la couleur" et "Effacer"), et une *TextView* initialement blanc en bas. Vous pouvez éventuellement ajouter le code spécifiant le comportement des boutons afin que le bouton "Valider la couleur" définisse la couleur d'arrière-plan du *TextView* et le bouton "Effacer" efface son contenu. Le plus important est la mise en page.

**Exercice 4: TableLayout**

Créer une fenêtre avec une rangée de 3 boutons ("Couleur1 ", " Couleur 2 ", et " Couleur 3 ") dans la partie supérieure. Le troisième bouton doit remplir tout l'espace restant. Dans la ligne suivante, insérer une *TextView* occupant toute la largeur et ayant une hauteur fixe. La troisième rangée doit contenir un seul bouton ("Effacer") à placer à droite. Encore une fois, vous pouvez gérer le comportement des boutons si vous voulez, mais le plus important est la mise en page.

**Exercice 10: Couleurs**

Dans l'exemple précédent, le texte des trois premiers boutons sont de couleurs différentes. Prenez ces couleurs à partir d'un fichier couleur. Spécifier également la couleur de fond de la *TextView* également à partir du fichier couleur.

**Exercice 11: RelativeLayout**

Cérer une fenêtre avec des boutons en V au bas comme dans l'image ci-contre. Astuce: bien qu'il y ait probablement plusieurs manières de le faire, le plus simple serait d'utiliser des valeurs négatives pour *android:layout\_marginLeft* pour certains boutons.

