## **Examen final 3N5: partie papier**

## Layout vers dessin

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"</pre>
              xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
              android:layout_width="match_parent"
              android:layout_height="match_parent"
              android:orientation="horizontal"
              tools:context=".TestActivity">
    <TextView
            android:layout_width="0dp"
            android:layout_weight="1"
            android:background="#f00"
            android:layout_height="match_parent"
            android:text="Yo"
    <LinearLayout
            android:layout_width="0dp"
            android:layout_weight="1"
            android:orientation="vertical"
            android:layout_height="match_parent">
        <TextView
                android:layout_width="1dp"
                android:layout_height="400dp"
                android:text="" />
        <Button
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:text="Ahah !" />
        <Button
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:text="Ohoh !" />
    </LinearLayout>
</LinearLayout>
```

<sup>4</sup> points Etant donné le fichier XML fourni, dessine ce à quoi ressemblerait l'activité en mode portrait :

## Types des expressions

```
var a = 5 + 2 * 2

val b = a > 88

var c = a / 2.0f

val d = a / 5
```

4 points Dans le code fourni, indique les types et valeurs de chaque val var :

```
a valeur: type:
b valeur: type:
c valeur: type:
d valeur: type:
```

## **Code vers liste**

```
var liste = mutableListOf<Float>(4.5f, 5.4f)
var liste2 = mutableListOf<String>("plif", "plouf", "plaffe")
for (i in 1..3) {
    for (e in liste2) {
        liste.add(e.length.toFloat() * 1.5f)
    }
}
```

2 points Etant donné ce code en kotlin, indique quels sont les éléments présents dans la liste liste à la fin de l'éxécution :