

Développer sur Android

TD 5: L'application Snow, améliorations

16 novembre 2012.

Dans ce TD nous continuerons à développer une application nommée "Snow" donnant la météo des stations de ski. Ce TD est dédié à l'amélioration de quelques aspects de l'application.

1 Evitez les chaînes de caractères codées en dur

Toutes les chaînes de caractères statiques de votre application doivent être listés dans le fichier *res/values/strings.xml*. Y a-t-il des chaînes de caractères codées en dur dans votre layout XML ? Si c'est le cas, un warning devrait s'afficher. Faites en sorte que toutes les chaînes de caractères statiques de votre application se trouvent dans le fichiers *res/values/strings.xml*.

2 Internationalisation

Puisque toutes les chaînes de caractères statiques de votre application sont répertoriées dans un seul fichier (*res/values/strings.xml*) il est très facile de traduire l'application dans une autre langue. Traduisez votre application en anglais en utilisant simplement les fichiers de ressources Android. Changez la langue du téléphone (*Paramètres* → *Langue et saisie*) pour valider le résultat.

3 Gérer les différentes densités d'écrans

Android tourne sur de multiples appareils qui peuvent posséder des densités d'écrans différentes. Par exemple, le Samsung Galaxy S3 a une résolution de 1280x720 pixels pour un écran de 4.8 pouces, il possède donc une très haute densité de pixels. A l'inverse, le Samsung Galaxy S2 n'a qu'une résolution de 480x800 pixels pour un écran de 4.2 pouces. Une image de 100x100 pixels paraîtra donc plus petite sur le Galaxy S3 que sur le Galaxy S2. Android offre un moyen de gérer cette variété de densité d'écrans. Android définit quatre catégories de densité d'écrans : basse, moyenne, haute et très haute densité (ldpi, mdpi, hdpi, xhdpi). Fournissez des images de résolutions différentes pour que votre UI s'adapte à n'importe quel téléphone.