

Installation d'Android Studio:

Pour pouvoir utiliser cet IDE il va falloir installer auparavant le Java Development Kit:
<https://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html>



Puis télécharger l'installeur d'Android Studio à l'adresse suivante:
<https://developer.android.com/studio>

android studio

Android Studio provides the fastest tools for building apps on every type of Android device.



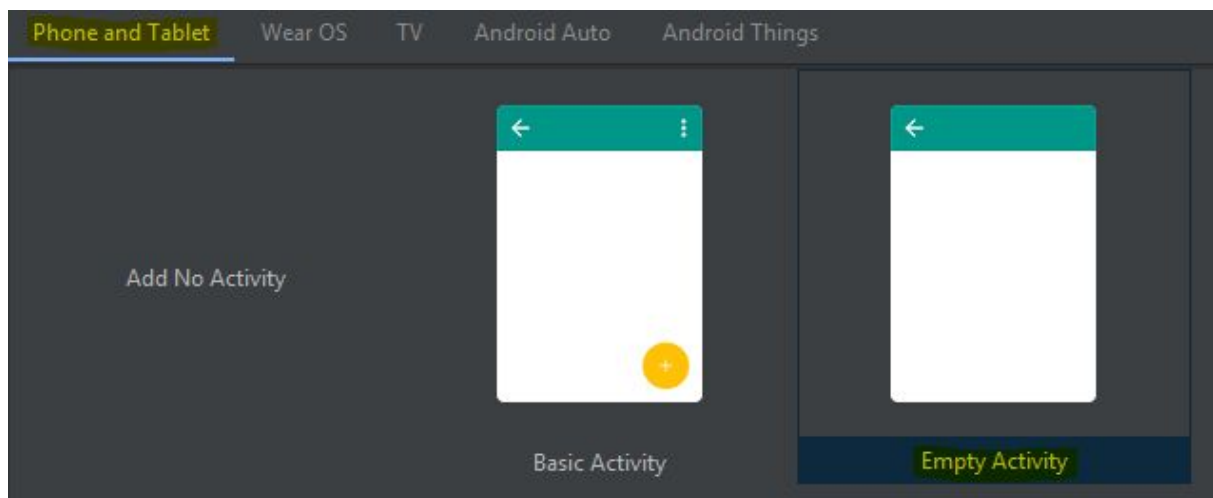
Exécutez le .exe récupéré et **suivez les instructions**, vous n'aurez pas besoin de modifier les paramètres par défaut.

Création d'un projet:

Commencez par cliquer sur démarrer un nouveau projet Android Studio:

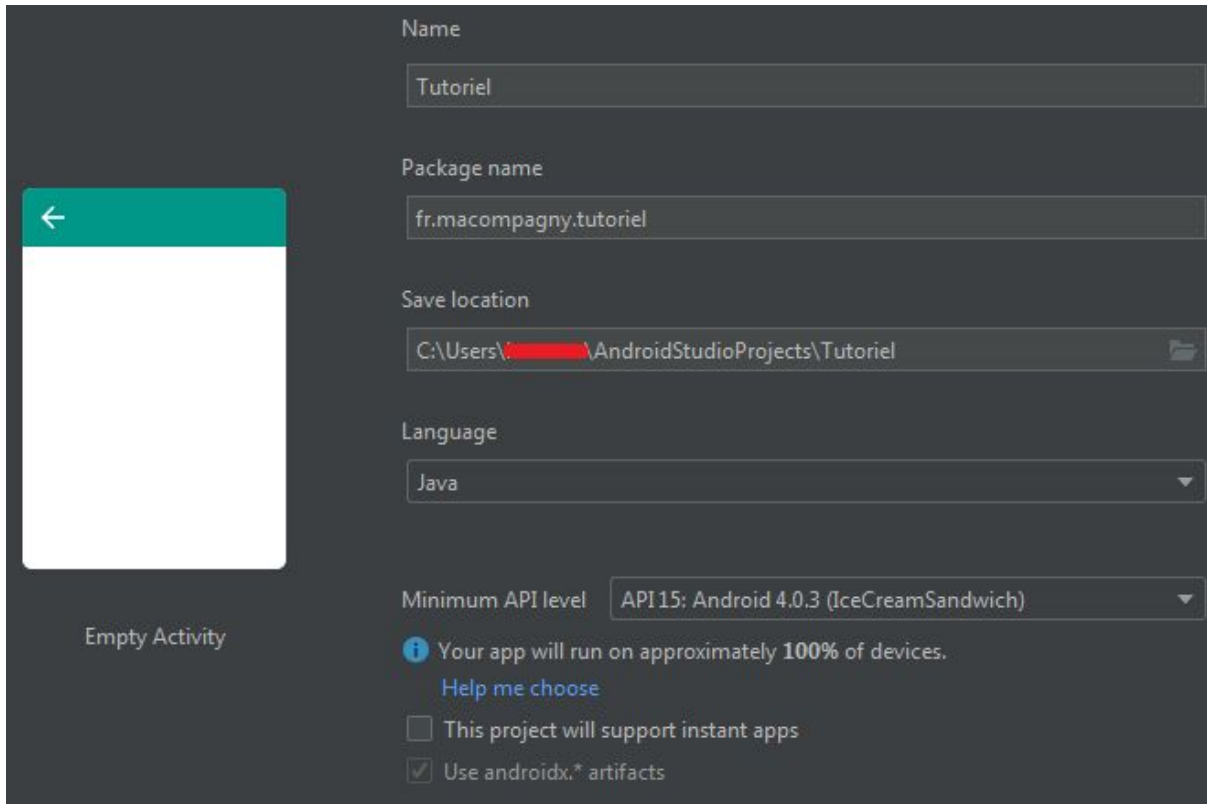


Choisissez alors Empty Activity dans l'onglet Phone and Tablet:



Faites next, et complétez la dernière fenêtre nécessaire à la création du projet comme on peut le voir ci-dessous:

* Créer un dossier dans lequel vous stockerez le projet, dans save location vous mettrez le chemin pour y accéder.



The screenshot shows the 'Empty Activity' dialog in Android Studio. On the left is a white box with a green back arrow and the text 'Empty Activity'. On the right, the following fields are filled:

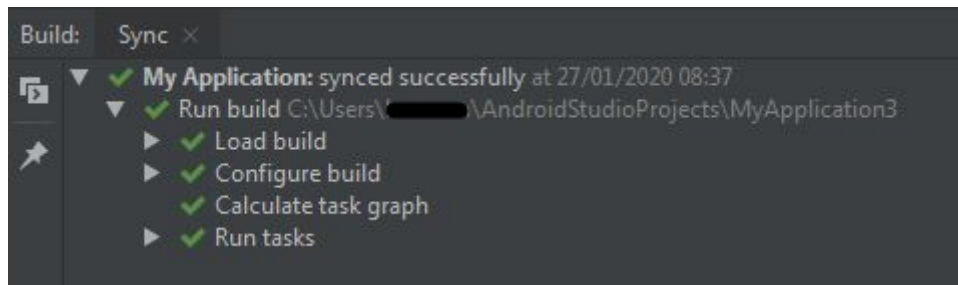
- Name:** Tutoriel
- Package name:** fr.macompagny.tutoriel
- Save location:** C:\Users\... \AndroidStudioProjects\Tutoriel
- Language:** Java
- Minimum API level:** API 15: Android 4.0.3 (IceCreamSandwich)

Below these fields, there is an information icon and the text: 'Your app will run on approximately 100% of devices. [Help me choose](#)'. At the bottom, there are two checkboxes: 'This project will support instant apps' (unchecked) and 'Use androidx.* artifacts' (checked).

En ce qui concerne l'endroit où vous allez sauvegarder les fichiers, créez vous un dossier que vous allez pointer dans le “**save location**”.

Créer la base d'un cookie clicker:

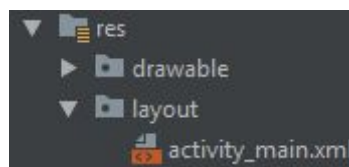
Dans un premier temps attendez et vérifiez que la synchronisation du projet soit faite. Pour vérifier si elle s'est faite vous devriez voir dans le panel du bas le projet en train de se synchroniser. Si cela plante **File -> Sync Project with Gradle Files**.



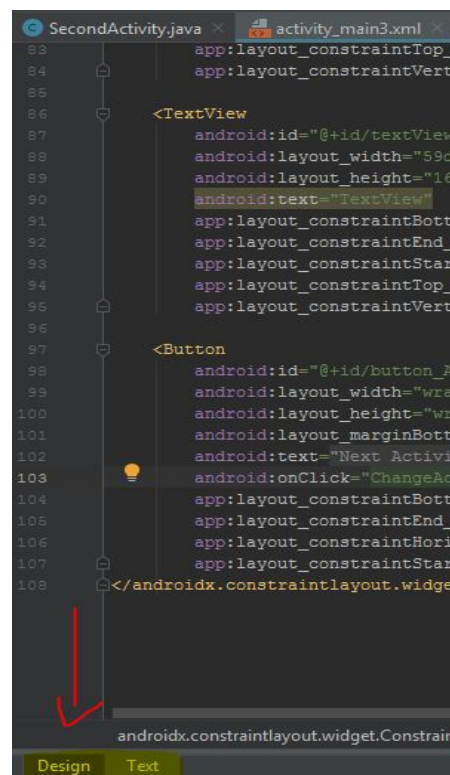
Implémentations de composants:

A gauche de votre écran se trouve un onglet hiérarchie. Si le dossier "app" n'est pas étendu, faites le.

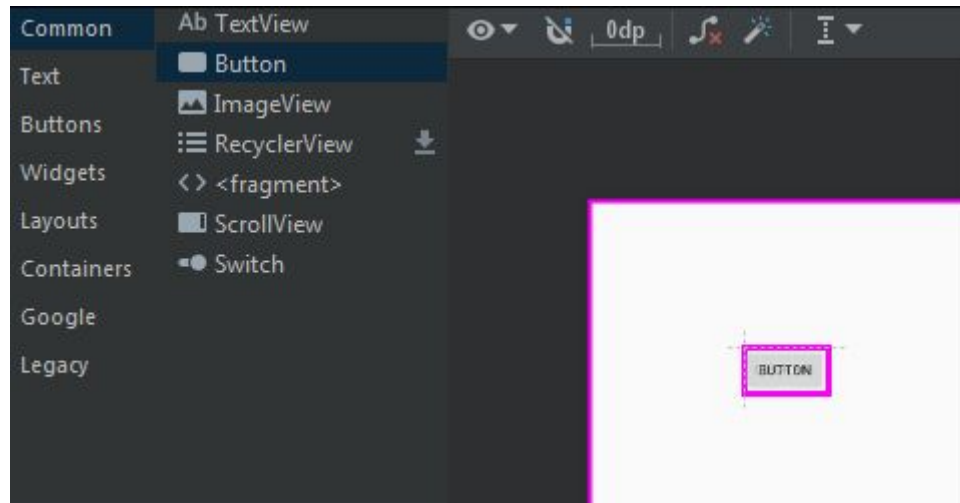
Dans le dossier "res" se trouve le répertoire **layout** qui lui-même contient le fichier .xml correspondant à notre activité, qui porte le nom d' "**activity_main.xml**", double cliquez dessus.



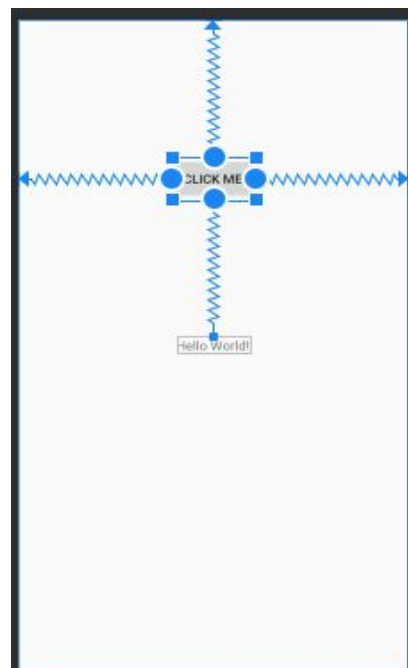
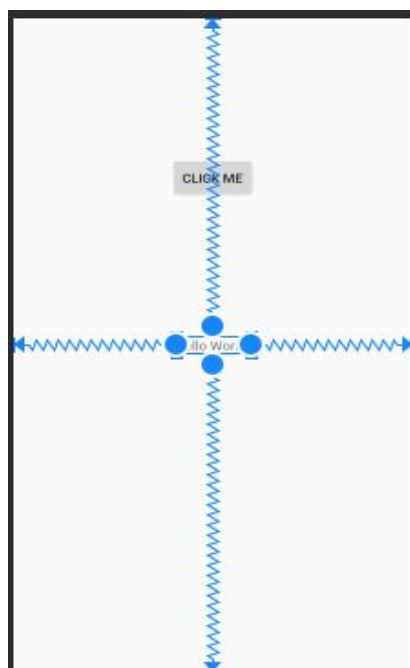
Puis cliquez sur l'onglet **Design** comme montré ci dessous:



Faites un Drag and drop d'un bouton récupérable dans le panel de gauche au niveau du preview comme ci-dessous et au dessus du texte par défaut ("Hello World").

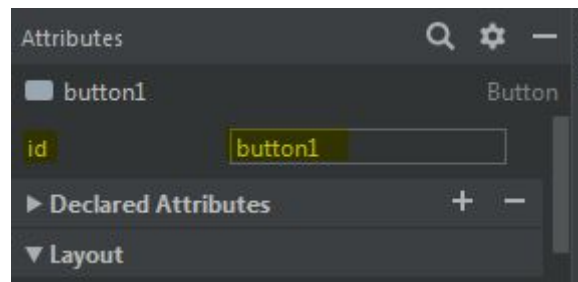


Sélectionner le bouton en cliquant dessus, vous verrez quatre cercles apparaître, contentez vous d'associer chacun à un bord de la représentation de l'activité, pour le cercle du bas du bouton on va le lier avec celui en haut du texte.

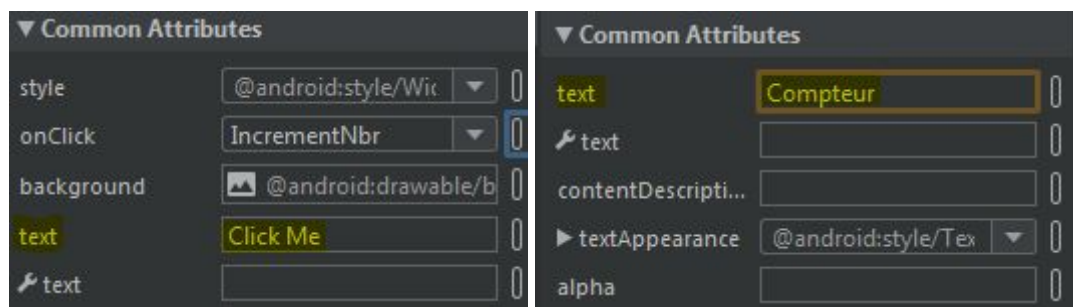


Cliquez sur le bouton, un panel à droite est normalement apparu, tout en haut vous y verrez le mot clé id, remplissez le champ à sa droite avec button1.

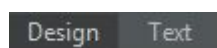
Cliquez sur le texte et faites de même à l'exception du contenu du champ qui sera text1.



Dans la partie "text", toujours dans le panel de droite, renommez le Bouton par "Click Me" et le texte par "Compteur".



Une fois cela fait vous pourrez passer du côté texte et non plus design via le bouton tout en bas à gauche que l'on a utilisé précédemment pour faire l'inverse.



Code de l'interaction:

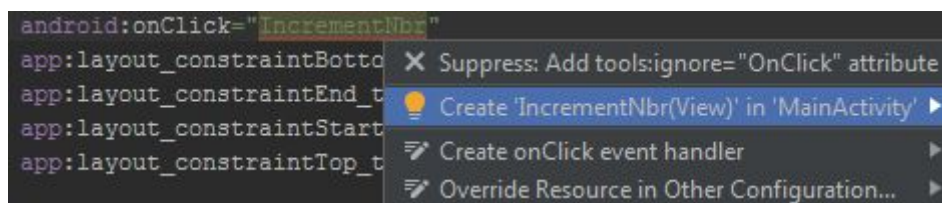
Ajoutez dans le code de votre bouton:

```
android:onClick="IncrementNbr"
```

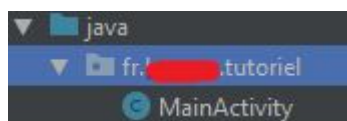
Soit:

```
<Button
    android:id="@+id/button1"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="@string/click_me"
    android:onClick="IncrementNbr"
    app:layout_constraintBottom_toTopOf="@+id/textView1"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />
```

Ce qui se trouve entre guillemets devrait être surligné. Cliquez sur le texte en question et faites **alt + entrer**, vous choisirez de créer la méthode dans le MainActivity.java (voir ci-dessous).



Maintenant, dans la hiérarchie, allez dans le dossier java, puis double cliquez sur MainActivity.



Ajoutez les lignes de codes signalées ci dessous:

```
import ...  
  
public class MainActivity extends AppCompatActivity {  
    private TextView text;  
    private int compteur = 0;  
}
```

```
@Override  
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
    super.onCreate(savedInstanceState);  
    setContentView(R.layout.activity_main);  
    text = (TextView) findViewById(R.id.textView1);  
}
```

```
public void IncrementNbr(View view) {  
    compteur++;  
    text.setText(String.valueOf(compteur));  
}
```

Il ne vous reste plus qu'à tester le fonctionnement de l'application via les différentes manières qui vous sont présentées dans le document "Test et installation de l'application".