

Introduction au développement sous Android

TP1

Master ISIDIS/I2L - 2^{me} année

année 2016-2017

Introduction

Ce premier TP est une initiation à l'environnement de développement Android Studio que vous utiliserez au cours de ce module. Il a pour but de vous familiariser avec cet environnement et d'illustrer les concepts du SDK Android, au travers du développement d'une application mobile très simple.

Création d'une application

Lancez l'environnement Android Studio en passant par le menu général. Vous devez obtenir la fenêtre suivante (cf. figure 1), dans laquelle vous sélectionnerez l'option « *Start a new Android Studio Project* ». Notez que les projets récents utilisés apparaissent dans la partie gauche de la fenêtre, ce qui vous facilitera le lancement par la suite.

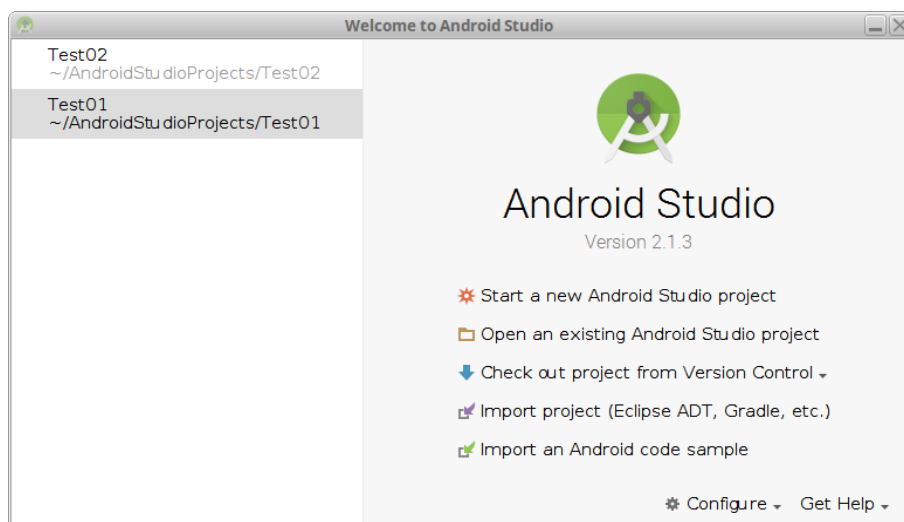


FIGURE 1 – La fenêtre de lancement initiale d'AndroidStudio

La première étape consiste ensuite à configurer votre nouveau projet, en particulier en le nommant et en spécifiant son emplacement sur votre compte. En vous inspirant de la figure 2, qui illustre la fenêtre de configuration qui apparaît, complétez la configuration souhaitée :

- *Application name* : utilisez le nom **Application01** qui apparaîtra dans tout le reste de l'énoncé. À noter que le nom des applications doit commencer par une majuscule et qu'il faut éviter qu'il corresponde au nom d'une application disponible dans *Google Play*;
- *Company Domain* : l'interface doit *a priori* vous proposer une chaîne qui dépend de votre environnement. Si cette chaîne n'est pas de la forme **nom.univ-littoral.fr**, dans laquelle **nom** correspond à votre login, effectuez la modification afin que cela corresponde à ce format ;
- *Package name* : l'interface vous propose un nom qui est issu des deux informations précédentes. Il n'est pas utile ici de le modifier ;
- *Project location* : ~~par défaut, vos projet sont créés dans le dossier AndroidStudioProjects situés à la racine de votre compte. Il n'est pas nécessaire ici de modifier cette manière de faire.~~

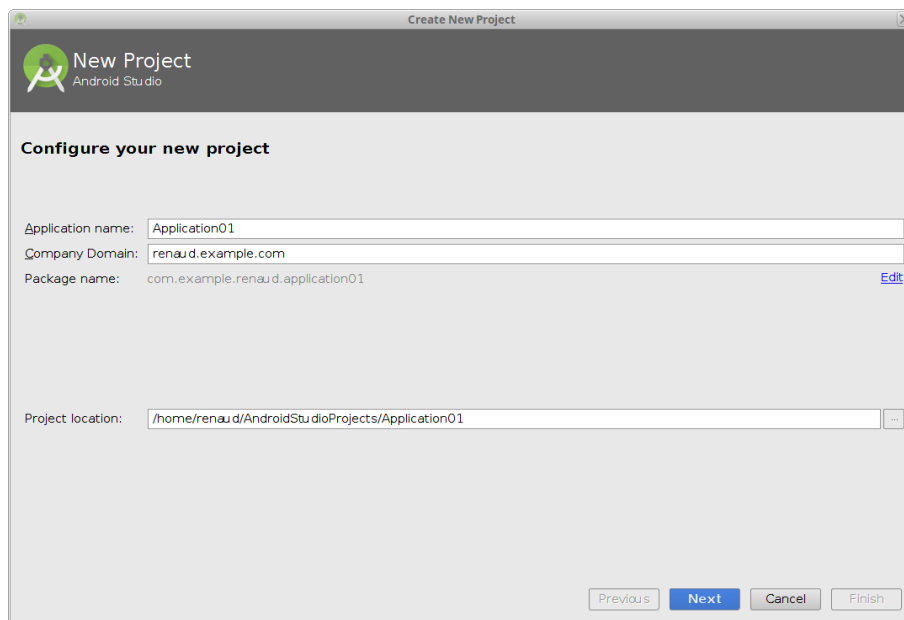


FIGURE 2 – La première étape de la création d'un nouveau projet

La seconde étape de la configuration d'un nouveau projet consiste à définir les architectures à destination desquelles vous développez votre application, ainsi que la version minimum du SDK à utiliser. Comme le précise le petit texte apparaissant en figure 3, plus la version choisie est basse et plus votre application ciblera de périphériques. L'inconvénient est que les SDK plus récents disposent de davantage de fonctionnalités.

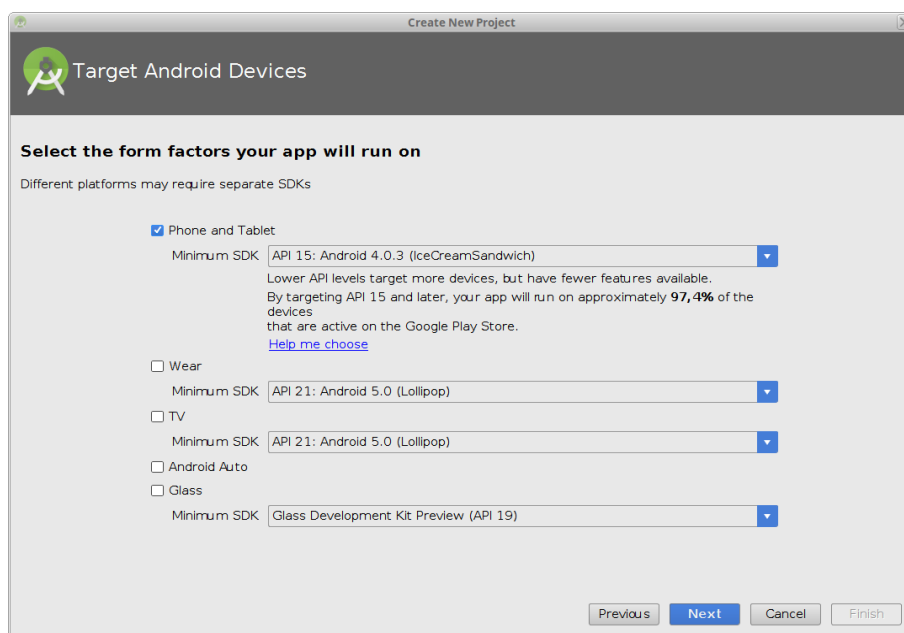


FIGURE 3 – La seconde étape de la création d'un nouveau projet

Dans le cadre de ce TP, nous choisirons l'API 15 et ne ciblerons que les téléphones et les tablettes. L'étape suivante consiste à sélectionner le type d'activité qui sera utilisé pour l'activité initiale de votre application. Comme vous le constatez sur la figure 4, vous disposez d'un choix assez large. Pour ce TP, nous utiliserons la « *Empty Activity* », qui correspond à un écran très simple.

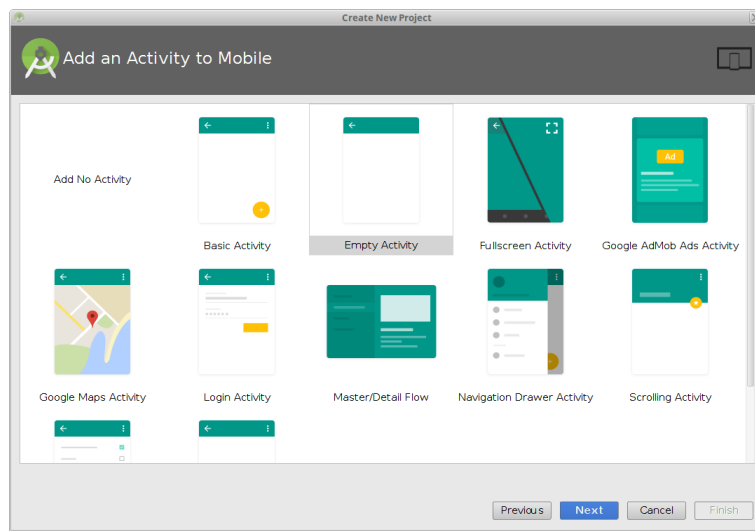


FIGURE 4 – La troisième étape de la création d’un nouveau projet

Il reste à configurer cette activité, en la nommant ainsi que ses attributs de base. Conservez pour le moment les choix par défaut qui sont proposés sur la figure 5.

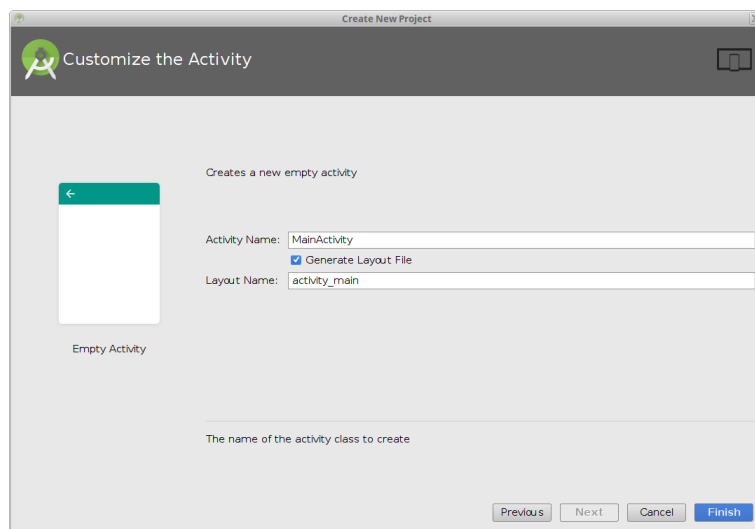


FIGURE 5 – La quatrième étape de la création d’un nouveau projet

Les différents noms à attribuer correspondent à :

- *Activity Name* : nom de l’activité, qui correspond au nom de la classe Java générée ;
- *Layout Name* : le nom de l’écran (*layout*) associé à l’activité, qui sera repris comme nom de fichier XML pour la configuration de ce dernier ;

Après validation de ce dernier écran de configuration, vous voyez s’ouvrir l’IDE d’Android Studio, avec l’ensemble des fichiers générés par défaut (cf. figure 6). L’interface est initialement découpée en deux parties adjacentes, l’une pour l’éditeur (partie droite), l’autre pour l’arborescence du projet (partie gauche). Le nombre de zones présentes dans l’IDE évoluera évidemment en fonction de vos actions et de vos choix.

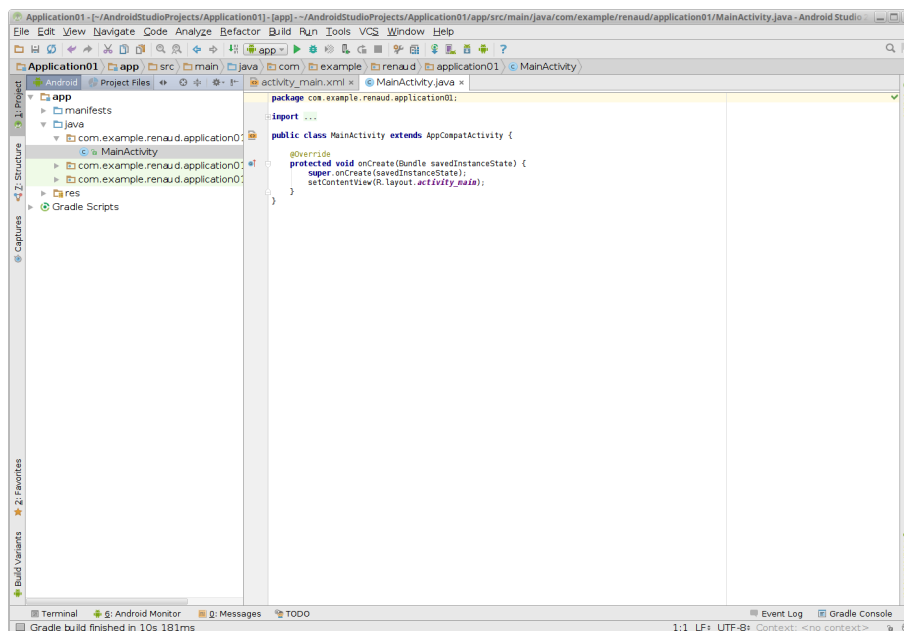



FIGURE 6 – Vue initiale de l’IDE après création du nouveau projet.

Compilation et lancement de l’application

La création d’un nouveau projet via Android Studio génère une application par défaut, compilable et exécutable. Son exécution produit la création d’une seule activité et de son écran associé, et produit l’affichage du texte **Hello world!** ...

Compilation


Pour compiler uniquement votre application, plusieurs choix s’offrent à vous :

- utiliser le menu **Build->Make Project**;
- utiliser le raccourci **Ctrl+F9**;
- utiliser le bouton de compilation .

Choisissez l’option qui vous convient et compilez l’application. Vous devez voir apparaître dans la barre de notification de la fenêtre (en bas ...) le message **Gradle build running** durant la phase de compilation, qui peut prendre quelques secondes.

Exécution

Pour lancer votre application, vous avez également plusieurs choix :

- utiliser le menu **Run->Run app**;
- utiliser le raccourci **Maj+F10**;
- utiliser le bouton de lancement .

Notez que si l’application n’a pas été compilée, une demande d’exécution lancera préalablement la phase de compilation ...

Choisissez l’option qui vous convient et lancez l’exécution de cette application. Android Studio ouvre alors une fenêtre vous permettant de choisir le périphérique sur lequel doit s’exécuter l’application (cf. figure 7).

Vous disposez de deux possibilités :

- *Connected Devices* : si un périphérique physique (tablette, smartphone) est connecté à votre ordinateur, il apparaît dans la partie supérieure et vous pouvez y lancer l’exécution de votre application. Dans le cas contraire (qui correspond à ce qui est présenté sur la figure 7, un message vous indique qu’aucun périphérique n’est connecté;
- *Available Emulators* : Si un émulateur d’un périphérique physique a été installé, vous pouvez lancer l’exécution de l’application sur celui-ci, divers périphériques virtuels étant disponibles selon la configuration d’Android Studio dont vous disposez.

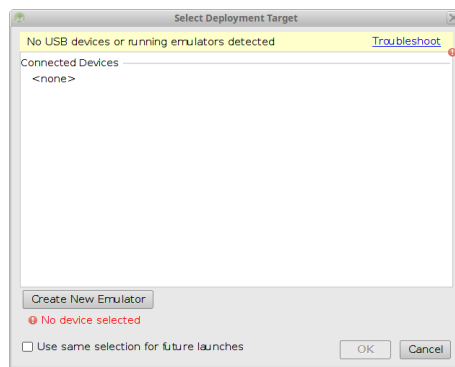



FIGURE 7 – Vue de la fenêtre de choix du périphérique à utiliser.

Dans le cadre de ce premier TP, aucun émulateur n'a été installé. Pour pallier cette absence, utilisez le bouton *Create New Emulator* pour créer un nouvel émulateur qui sera installé sur votre compte. Choisissez l'émulateur du **NEXUS One**, puis validez votre choix en suivant les écrans qui apparaissent dans les captures d'écrans de la figure 8. Ne modifiez rien pour le moment au paramétrage du périphérique. Notez également que vous pouvez à tout moment accéder à l'interface de gestion/création de périphériques virtuels via le *AVD Manager (Android Virtual Devices Manager)*, en utilisant le bouton .

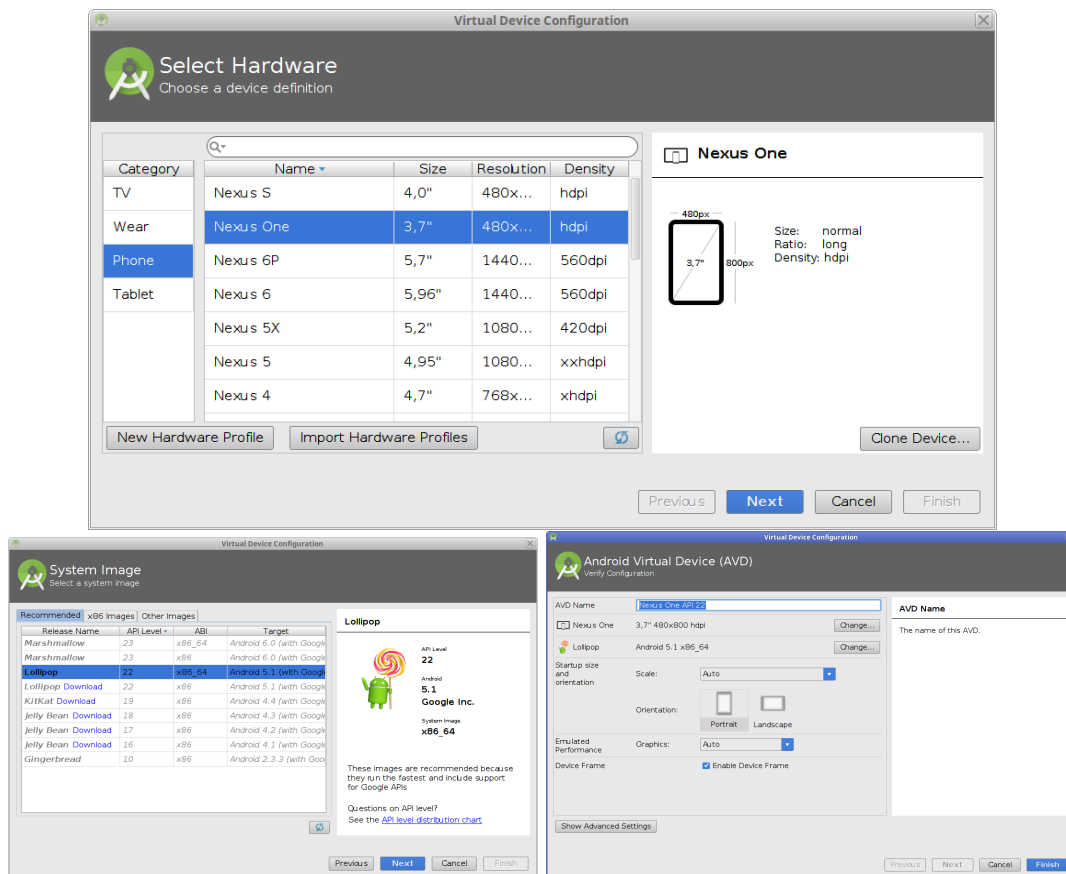


FIGURE 8 – Vues des trois écrans successifs permettant l'installation d'un périphérique virtuel : (i) choix du périphérique virtuel ; (ii) choix de la version du système à y installer ; (iii) paramétrage du périphérique.

Après validation du périphérique à utiliser, une console d'exécution s'ouvre dans la partie inférieure de l'IDE (*cf.* figure 9) et après un temps plus ou moins long, l'émulateur s'ouvre (figure 10a). Vous disposez alors d'un smartphone virtuel, que vous pouvez utiliser comme un périphérique physique via la souris de votre machine.

Remarque importante : Gardez l'émulateur ouvert (ou réduit) après l'avoir lancé, de manière à ne pas avoir de délais d'attente longs dès que vous voulez tester une nouvelle modification de votre application.

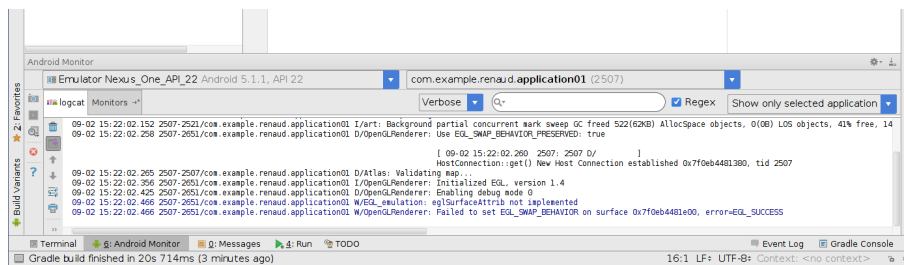
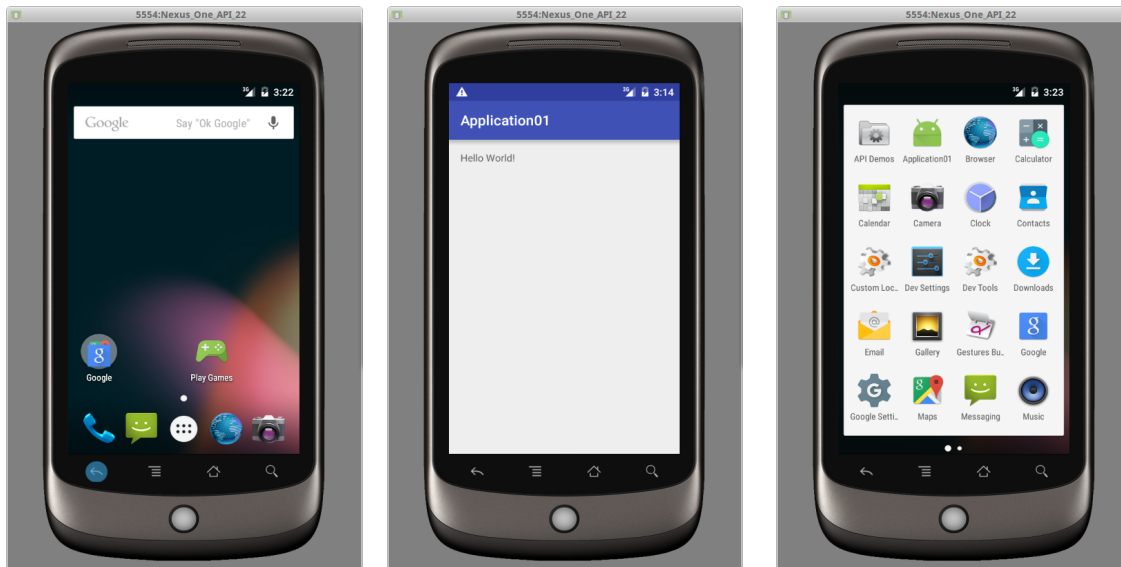


FIGURE 9 – Vue de la partie inférieure de l’IDE, avec la console de l’émulateur.



(a) Vue de l’émulateur après initialisation d’Android.

(b) Vue de l’application.

(c) L’application dans la liste des applications.

FIGURE 10 – Différentes vues de l’émulateur (ici celui du NEXUS 5).

Après avoir éventuellement « débloqué » votre périphérique, vous voyez apparaître votre application, comme l’illustre la figure 10b. Notez que votre application est disponible dans la liste des applications présentes sur le périphérique virtuel, avec une icône par défaut (*cf.* figure 10c).

Exercice 1

Modifiez le nom de la classe de l’activité principale en la renommant sous l’intitulé **ActivitePrincipale**. Notez que le nom de la classe et le nom du fichier Java doivent être modifiés en conséquence. Vous pouvez effectuer ces modifications soit dans le fichier Java, soit en changeant le nom du fichier Java et en utilisant les fonctions de refactoring disponibles dans l’IDE :

- petite icône « ampoule » qui apparaît dans le cas d’une modification directe du nom de la classe ;
- clic sur le bouton droit de la souris sur le nom du fichier Java présent dans l’arborescence en cas de modification du nom du fichier, suivi de **Refactor**→**Rename**.

Notez qu’il est également nécessaire de modifier le fichier **AndroidManifest.xml** pour tenir compte du changement de nom si vous utilisez la première option ...

Testez les deux possibilités en vérifiant à chaque fois que toutes les modifications sont correctes, puis compilez et testez votre application.

Exercice 2

Il s’agit à présent de changer le message qui apparaît lors de l’exécution de l’application. Dans le fichier **main.activity.xml**, le message **Hello world!** apparaît dans la balise **TextView**. Vous pouvez dès lors modifier sont contenu, en fonction de vos souhaits. Compilez et testez ...

La manière de gérer et modifier le contenu de ce texte va cependant cacher les possibilités offertes par Android de gérer plusieurs langues, en centralisant par exemple les chaînes constantes dans le fichier `strings.xml` et ses dérivées. Il est donc plus judicieux de déclarer cette chaîne de texte dans le fichier `strings.xml` et d'établir un lien entre la variable ainsi définie dans le fichier `main.activity.xml`.

1. créez une variable `app_message` dans le fichier `strings.xml`, en l'initialisant avec le texte `Coucou le Monde !` ;
2. modifiez le `TextView` présent dans le fichier `main.activity.xml`, pour établir un lien vers cette variable. Compilez et testez.

Exercice 3

Vous allez à présent « internationaliser » votre application, en proposant 2 versions du texte qui y apparaît, l'une en anglais, l'autre en français. On rappelle que les textes, libellés, etc. sont définis dans le fichier `strings.xml` qui est utilisé par défaut. Ce fichier se trouve dans le dossier `values` de votre application. Lorsque plusieurs versions linguistiques sont présentes, ce fichier doit être dupliqué et placé dans un dossier portant le nom `values-xx`, le `xx` étant remplacé par un identifiant représentant la langue (`fr` pour le français, `en` pour l'anglais, etc.).

Plutôt que de modifier manuellement l'arborescence de l'application, Android Studio propose un éditeur permettant, d'une part de définir la traduction des données figurant dans `strings.xml` et d'autre part, de générer l'arborescence nécessaire en fonction du ou des langue(s) choisie(s).

Application : cliquez avec le bouton droit sur le fichier `strings.xml` et sélectionnez **Open Translations Editor**. Vous voyez apparaître les différentes entrées figurant dans le fichier `strings.xml`. En cliquant sur l'icône représentant la Terre (**Add Locale**), vous pouvez ajouter une nouvelle langue et saisir la traduction des entrées à votre guise. Lorsque cela est fait, vous devez voir apparaître dans la fenêtre de l'arborescence un nouveau fichier `strings.xml`, accompagné du drapeau de la langue choisie et de l'extension de cette langue entre parenthèses. Il ne vous reste plus qu'à compiler et tester l'application sur votre émulateur, en testant différents choix de langues sur celui-ci (sur l'émulateur du Nexus One, démarrez l'application **Custom Locals** et choisissez la langue que vous souhaitez).

Exercice 4

On souhaite modifier l'icône de lancement de l'application. Dans un premier temps, récupérez l'image disponible avec le sujet et rangez-la quelque part sur votre compte ; elle représente une icône Android en 3D, avec une résolution importante.

Sous Android Studio, cliquez sur le bouton droit sur le dossier `app` et sélectionnez l'option **New->Image Asset**. Cela a pour effet d'ouvrir un petit éditeur qui vous permet de sélectionner une image, d'y appliquer quelques effets simples et de générer des icône avec différents niveaux de détails (*cf.* figure 11). Lorsque vous êtes content de votre icône, il ne vous reste plus qu'à la sauvegarder, en la renommant `android3d` par exemple (pour éviter d'écraser l'icône précédente). Notez que l'image de départ doit avoir une résolution suffisante pour que l'éditeur d'icône puisse générer les différents niveaux de détails. En cas de résolution insuffisante, les niveaux hauts seront plus ou moins pixélisés ...

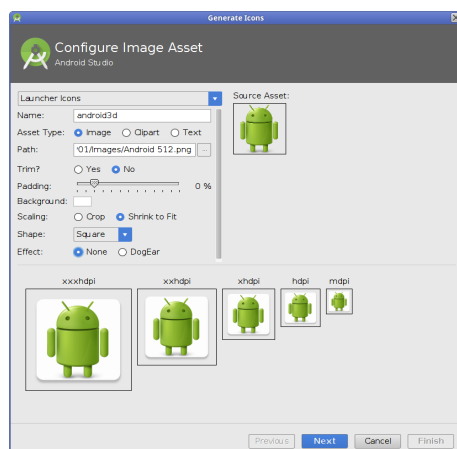


FIGURE 11 – Vue de la fenêtre de l'éditeur d'icônes en cours d'utilisation.

Il vous reste à modifier le fichier `AndroidManifest.xml` pour utiliser la nouvelle icône, compiler et enfin tester.

À noter que vous pouvez supprimer toutes les icônes non utilisées en cliquant droit sur le « dossier » qui les contient et en sélectionnant l'option `delete`. Effectuer cette opération sur `ic_launcher.png` et notez au passage que l'IDE vérifie, avant suppression, que ces icônes ne sont plus utilisées dans votre application.

Exercice 5

Vous allez à présent ajouter à votre application (fichier `ActivitePrincipale.java`) différentes méthodes du cycle de vie de l'activité et tester leur appel :

1. Ajoutez un affichage dans la console lorsque la méthode `onCreate()` est appelée ; vous pouvez utiliser pour ce faire un appel à `System.out.println`. Vérifiez qu'au lancement de votre application, cet affichage est bien généré ;
2. Ajoutez la méthode `onStart()` suivante et de même insérez-y un affichage dans la console permettant de vérifier l'appel de cette méthode.

```
protected void onStart() {  
    super.onStart();  
}
```

Compilez et testez ;

3. Faites de même avec les méthodes `onStop()`, `onRestart()`, `onResume()` et `onPause()` ;
4. Complétez votre application avec l'ajout et le test des méthodes :
 - `void onSaveInstanceState(Bundle outState)`
 - `void onRestoreInstanceState(Bundle savedInstanceState)`