

Introduction au développement sous Android

TP2

Master ISIDIS/I2L - 2^{me} année

année 2016-2017

Introduction

L'objectif de ce second TP est d'appréhender la mise en page des applications Android et la gestion de leurs composants graphiques, au travers d'une application assez basique : une petite calculette.

Modalités de récupération

À la fin du TP, vous créez une archive compressée de votre projet, qui doit se trouver dans le dossier `AndroidStudioProjects` situé à la racine de votre compte. Vous enverrez cette archive via WeTransfer ou tout autre service d'envoi de fichiers volumineux, avant de quitter la salle à l'adresse suivante :

`renaud@lisic.univ-littoral.fr`

Vous prendrez garde à ce que votre projet porte bien le nom demandé dans la suite de cet énoncé, afin qu'il puisse être facilement utilisable sous Android Studio.

Exercice 1

Créez un nouveau projet Android dont le nom devra nécessairement être de la forme **CalcNom**, où **nom** sera remplacé par votre nom, et modifiez-le de telle manière que :

- il dispose d'une icône qui corresponde au thème de l'application ;
- il utilise un *layout* de type linéaire vertical ;
- il fasse apparaître un message de copyright en bas de l'écran, de la forme « Copyright **votre nom** 2015/2016 ».

Exercice 2

Réalisez à présent l'interface graphique de la calculette, telle qu'elle apparaît en figure 1. Travaillez directement dans le fichier XML et réglez éventuellement les détails via l'interface graphique.

Exercice 3

Associez enfin les différents boutons aux actions correspondantes :

- le bouton **Raz** doit remettre les valeurs des opérandes à « vide » ;
- le bouton **=** doit effectuer l'opération, en fonction de l'opérateur sélectionné ;
- le bouton **Quitter** doit permettre de quitter l'application.



FIGURE 1 – L'interface graphique de la calcullette à réaliser