Atelier 5 – Chronometer

Vous avez utilisé un widget Chronometer dans le travail « 97 Cards » de la session dernière avec succès.

On aura besoin d’un Chronometer dans le tp1 afin d’afficher les secondes qui défilent lorsque la chanson joue; la seekBar doit suivre les secondes qui défilent.

Pour ce faire, on peut gérer les événements sur un Chronomètre ( les tics à chaque seconde ) à l’aide de l’interface OnChronometerTickListener. Je vous laisse explorer cela.

L’utilisation d’un Chronometer peut s’avérer plus compliquée que l’an dernier du fait qu’on doit parfois arrêter ( pauser ) le chronomètre pour le démarrer ensuite.

Faire les constats qui s’imposent en utilisant le projet Chronometre :

* Démarrer le chronomètre en appuyant dur le bouton démarrer, est-ce que le chronomètre démarre à 0 ?

Le chronomettre commence a compter lorsqu’il est instancier

* Comment régler le problème ?

Changer sa base de reference setbase -> chrono.setBase(SystemClock.elapsedRealtime());

* Ajouter un bouton Pause / Play qui permettra de faire une pause sur le chronomètre et de le redémarrer en cliquant sur lui-même
  + Est-ce que le chronomètre affiche le bon nombre de secondes un fois avoir fait une pause de 5 secondes ?non
  + Comment y remédier ?

Augmenter la base de reference du temps de la pause

Un set base a nouveau