
Travail du bloc B – Structure, XML et environnement

8INF257 : Informatique mobile

Travail sur le système Android

Pondération : 5%

Consignes :

- Travail individuel
 - Date de remise : semaine 4
 - Remise par Moodle
 - Remettre un seul projet, compilé, fonctionnel et **compressé**
 - Nettoyer votre projet tel que spécifié (*Bloc_B/Structure.pdf, dernière page*)
-



Consignes générales

- On veut développer la nouvelle interface (V1) de la super application « NitFlex » qui permet de consulter à la demande (mais sous certaines conditions) une vidéo
- On réalise ce projet à partir d'un seul projet Android mais qui sera construit en neuf étapes simples!
- Il est préférable de réaliser les étapes dans l'ordre

NitFlex

Étape #1 : La création de l'application

- Utiliser la même méthodologie que le projet « helloDroid »
- Voici quelques spécifications à respecter
 - Package : uqac.dim.nitflex
 - Conserver les noms de classes/fichiers par défaut

Étape #2 : La conception de l'interface (en anglais)

- Reproduire la structure de l'interface ci-contre (la mise en forme peut varier un peu)
- Les projets fournis contiennent des exemples d'interfaces (activity_main.xml) sur lesquels vous pouvez vous fier (et récupérer du code au besoin)
- Voici quelques spécifications à respecter
 - Chaque « view » doit avoir un « id »
 - Ne pas utiliser l'éditeur graphique d'Android pour cette section
 - Les textes doivent être rédigés en anglais (ou autre, mais pas en français)
 - Créer et ajouter le logo NitFlex dans le dossier « drawable »
 - Important : nom de fichier avec seulement des lettres minuscules et des « _ »
 - Vous pouvez juste copier l'image dans le dossier ou l'importer



Étape #3 : HARCODING = false

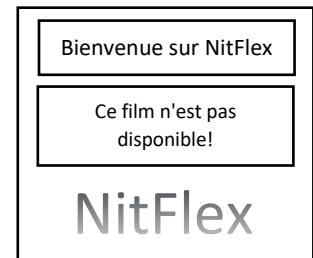
- Pour tous les textes de l'application, transférer les valeurs par défaut dans le fichier « string.xml »
- Voici quelques spécifications à respecter
 - Vous choisissez vos noms de « clés »
 - La syntaxe officielle est « xxxx_yyyy » (même si je ne la respecte pas souvent moi-même)
 - Vous pouvez inscrire les textes qui vous plaisent (dans les limites du raisonnable bien évidemment...)

Étape #4 : Avec du style en plus

- Créer un thème personnalisé « nitflex » (contenant 2 items de style). Vous pouvez personnaliser le thème par défaut (mais attention de ne pas choisir NoActionBar)
- Créer un style « nitflex.welcome » (contenant 2 items de style) et appliquer-le au « TextView » d'accueil sur NitFlex
- Créer un style « nitflex.start » (contenant 1 item de style) et appliquer-le au bouton

Étape #5 : Comme toujours, on priorise la culture locale chez NitFlex

- L'application NitFlex gère la « langue » de ses utilisateurs afin d'assurer un contenu de qualité adapté
- Si la langue (LOCALE) est fr/rCA (ou fr/(autre chose) si vous voulez), malheureusement pour vous, la vidéo n'est pas disponible
- Ajouter un fichier « activity_main.xml » pour votre locale
- Ajouter un fichier « string.xml » pour votre locale
- Voici quelques spécifications à respecter pour la version française de l'application
 - Le bouton n'apparaît pas (supprimer complètement le View du XML)
 - Les textes des TextView sont en français (dans le fichier string.xml du locale)

Étape #6 : Le style est adapté aussi

- Si le contexte de l'application est en « français », le style est aussi différent (sauf celui du bouton car il n'y est pas)
 - Vous pouvez reprendre les mêmes propriétés (ou pas)
 - Il faut seulement voir une différence dans l'interface lorsqu'on change de langue
 - Ajouter un fichier « themes.xml » pour votre locale
- Le logo de NitFlex est alors grisé (ou juste différent, une simple modification avec Paint suffira)
 - Ajouter un dossier « drawable » pour votre locale puis ajouter l'image du logo grisé (portant le même nom)

Étape #7 : L'évènement!

- Ajouter un évènement «onClick » sur le bouton (dans le locale par défaut bien sur!)
- Utiliser le même code que le projet « helloDroide »
- Dans le « clic », il vous suffit d'écrire un « log » avec le filtre « DIM » (voir étapes 17 et 18 du HelloDroide)

Étape #8 : Au menu

- Créer un menu avec deux « items » (au choix)
- Chaque « clic » dans le menu affiche une entrée dans les « log » avec un filtre « DIM »
- Utiliser l'exemple du projet « menu » pour vous aider avec les évènements à redéfinir

Étape #9

- Réaliser des captures d'écran pour la correction de votre travail
- Android Studio possède un outil de capture d'écran intégré
- Donc, ajouter le dossier « captures » à votre projet avec les preuves d'**exécution** suivantes
 - Interface « anglais » (étape #2)
 - Interface « français » (étape #5)
 - Le menu fonctionne (étape #8)

