

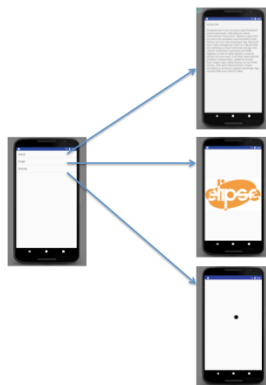
# TP – Introduction au développement Android

*Marcos Serrano*

**Travail à faire en binôme.**

**Contexte général :** L'objectif de ce TP est de vous familiariser avec le développement Android et les interfaces avancées.

**But :** Le but est de créer une application dont la vue principale consiste en une liste. Chaque élément de la liste ouvre une nouvelle vue, qui va permettre de réaliser une interaction différente. Les étapes à réaliser ainsi que les vues à créer sont détaillées ci-dessous. Le nombre de vues à créer pourra évoluer en fonction de l'avancement des groupes (des nouvelles vues pourront être ajoutées au sujet ultérieurement).



- **Date de rendu:** jeudi 17 décembre 2020

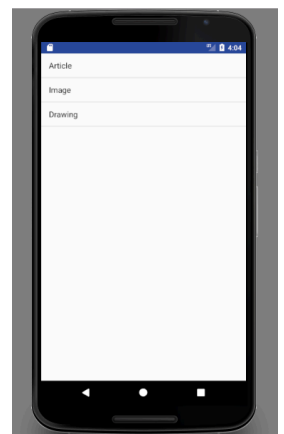
- **Format du rendu:** envoyez-moi à [marcos.serrano@irit.fr](mailto:marcos.serrano@irit.fr) un lien pour télécharger :

- Le code source du projet
- Une vidéo de démonstration de votre application
- Des screenshots des différentes interfaces
- Une note d'explication de vos choix de développement et de l'architecture de votre application

## 1) Créer la vue principale

Pour l'instant nous allons créer une vue qui affiche une liste de trois items : Article, Image et Drawing. Chacun de ces items va renvoyer vers une autre vue (ou fragment).

- Créer une classe HomeListFragment qui étend la classe ListFragment pour créer le fragment avec la liste des items.
- Modifier la classe MainActivity pour créer une instance de HomeListFragment

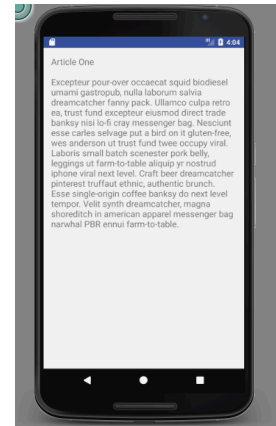


Exécutez maintenant votre projet pour afficher la liste sur l'émulateur, puis sur votre smartphone.

## 2) Une vue contenant du texte

Créer maintenant un fragment qui importe une `TextView`, que vous aurez déclaré au préalable dans un fichier `article_view.xml` dans le dossier `layout`.

Modifier la classe `MainActivity` pour lancer cette vue lorsque l'utilisateur choisit le premier item de la liste de la vue principale. Il faut également qu'on puisse revenir à la vue originale avec le bouton de retour.



## 3) Une vue contenant une image

Créer maintenant un fragment qui importe une `ImageView`, que vous aurez déclaré au préalable dans un fichier `image_view.xml` dans le dossier `layout`.

Modifier la classe `MainActivity` pour lancer cette vue lorsque l'utilisateur choisit le deuxième item de la liste de la vue principale.



## 4) Une zone de feedback du touch

Pour réaliser cette troisième vue, il va falloir créer une classe `MyDrawView` qui étend la classe `View`. Dans cette classe, vous devez utiliser les méthodes `onTouch` et `onDraw` pour récupérer la position du toucher et dessiner un feedback sur la position du toucher (par exemple un cercle).

