



**DÉPARTEMENT MATHÉMATIQUES ET INFORMATIQUE**

# **Compte rendu**

**Filière :**  
**Génie du Logiciel et des Systèmes Informatiques Distribués**  
**GLSID**

**ENSET Mohammedia**

**TP2: android(Concepts de Base)**

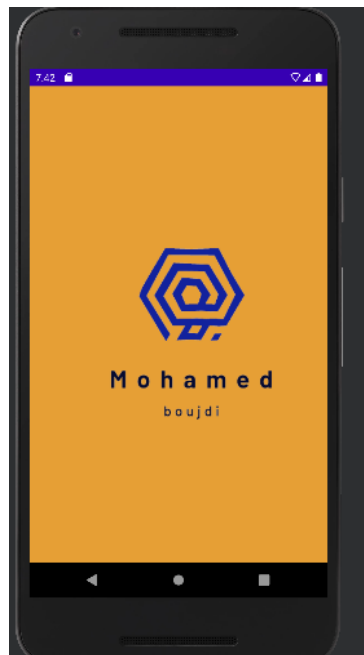
**réalisé par: Mohamed**

**Année Universitaire : 2021-2022**

Exercice 1 :

**objectif :** Utilisation des Layouts, Ressources, Application Composite et Création d'événement dans cet exercice, il est demandé de réaliser une application qui permet de récupérer les données d'un utilisateur (Nom et mot de passe) à partir de la première Activité et les envoyer à la deuxième activité pour les afficher. Le démarrage de l'application se fait en premier lieu avec un écran de d'accueil qui s'appelle un Splash Screen.

Méthode 1 : Splash Screen avec animation du texte d'accueil



splashscreen

```

protected void onCreate(@Nullable Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    long SPLASH_TIME_OUT = 4000;

    new Handler().postDelayed(new Runnable() {
        @Override
        public void run() {
            Intent i = new Intent( packageContext: SplashScreenActivity.this, LoginActivity.class);
            startActivity(i);
            finish();
        }
    }, SPLASH_TIME_OUT);
}

```

```

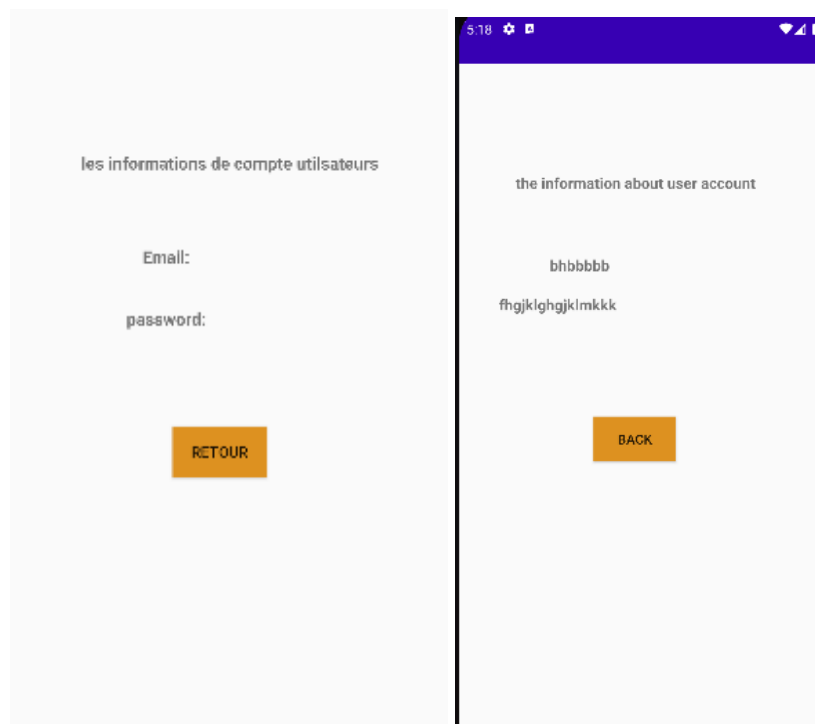
protected void onCreate(@Nullable Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    long SPLASH_TIME_OUT = 4000;

    new Handler().postDelayed(new Runnable() {
        @Override
        public void run() {
            Intent i = new Intent( packageContext: SplashScreenActivity.this, LoginActivity.class);
            startActivity(i);
            finish();
        }
    }, SPLASH_TIME_OUT);
}

```

3. Ajouter une méthode void envoyer(View view) dans la première activité qui sera associée au bouton Envoyer. Elle permet de transférer les informations de l'utilisateur vers la deuxième activité.

```
public void envoyer(View view) {  
    Intent intent = new Intent( packageContext: LoginActivity.this, Activity3.class);  
    Bundle bundle= new Bundle();  
    String email=emailET.getText().toString();  
    String password=passwordET.getText().toString();  
    if(!email.equals("") && !password.equals("")) {  
        bundle.putString("email", email);  
        bundle.putString("password", password);  
        intent.putExtras(bundle);  
    }  
    startActivity(intent);  
}
```

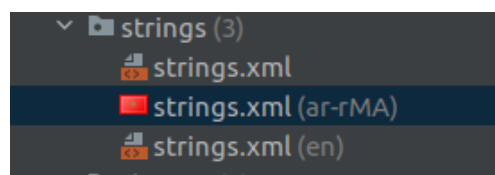


4. Ajouter une méthode void retour(View view) dans la deuxième activité qui sera associée au bouton Retour afin de retourner à la première activité et réinitialiser les champs du formulaire.

```
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
    super.onCreate(savedInstanceState);  
    setContentView(R.layout.activity3);  
    // Bundle bundle=getIntent().getExtras();  
    textView2=findViewById(R.id.textView2);  
    textView3=findViewById(R.id.textView3);  
    //textView2.setText(bundle.getString("email"));  
    textView2.setText(getIntent().getStringExtra( name: "email"));  
    //textView3.setText(bundle.getString("password"));  
    textView3.setText(getIntent().getStringExtra( name: "password"));  
}  
  
public void retour(View view) {  
    finish();  
}
```

## Exercice 2 : objectif : Utilisation du fichier string.xml pour une application multilingue

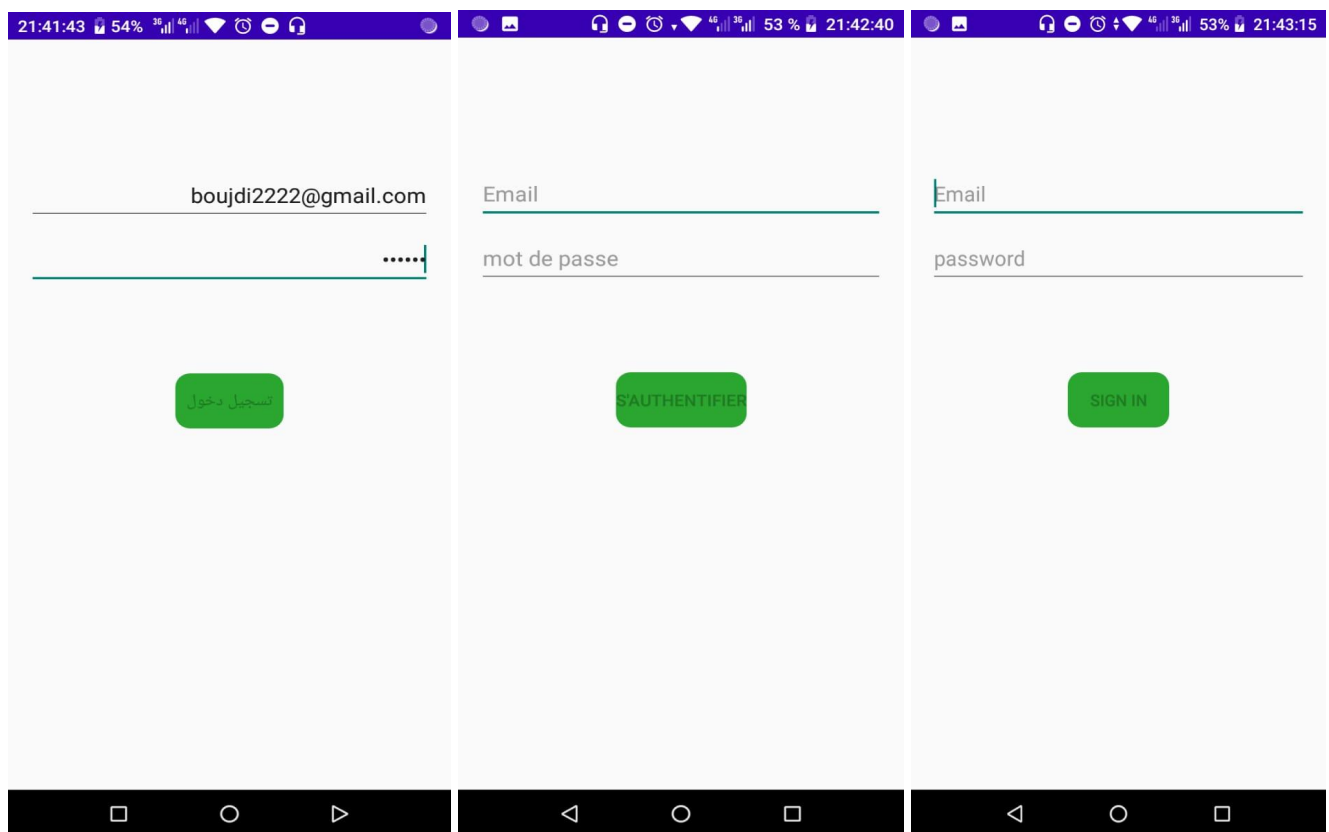
1. Remplacez toutes les chaînes de caractères en dur de l'application d'exercice 2 par des références à des chaînes situées dans le fichier strings.xml.



```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>  
<resources>  
    <string name="app_name">splashscreen</string>  
    <string name="prompt_email">بريد الالكتروني</string>  
    <string name="prompt_password">رمز سري</string>  
    <string name="action_sign_in">تسجيل دخول</string>  
    <string name="retour">رجوع</string>  
    <string name="les_informations_de_compte_utilisateurs">معلومات حساب المستخدم</string>  
    <string name="email">بريد</string>  
    <string name="mot_de_passe">رمز سري</string>  
</resources>
```

2. Modifier votre application pour qu'elle supporte, en plus de la langue française, la langue arabe et anglaise.

3. Testez votre application en changeant la langue de votre Smartphone. Le lien des codes des différentes langues :



```

@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity3);
    // Bundle bundle=getIntent().getExtras();
    textView2=findViewById(R.id.textView2);
    textView3=findViewById(R.id.textView3);
    //textView2.setText(bundle.getString("email"));
    textView2.setText(getIntent().getStringExtra( name: "email"));
    //textView3.setText(bundle.getString("password"));
    textView3.setText(getIntent().getStringExtra( name: "password"));
}

public void retour(View view) { finish(); }

```

**Exercice 3 : objectif : Mettre en pratique le cycle d'une activité via la classe TOAST.  
En utilisant l'application d'exercice 2 :**

1. Implémenter les méthodes onStart, onResume, onPause, onRestart, onStop et onDestroy dans la première activité.
2. Utiliser la classe Toast pour afficher un message en bas de l'écran indiquant l'état de l'activité.
3. Exécuter l'application, basculer à la deuxième activité et fermer l'application à la fin pour afficher les étapes du cycle de vie de l'activité testée.

