

Contrôle continu 2

Module : Développement des applications mobiles

Durée : 2 h 30

Le projet doit être créé dans un dossier qui porte votre nom et prénom

Exercice :

1. Créer un nouveau projet sous Android. (0.25 point).
2. Ajouter à votre projet la classe **Entreprise** (avec les **getters/setters** et les **constructeurs**) qui contient les champs suivants (0,5 point) :
 - a. ID (entier)
 - b. Raison Sociale (chaîne de caractère)
 - c. Adresse (chaîne de caractère)
 - d. Capitale (réel)
3. Créer une nouvelle classe **MyDatabase** pour créer la base de données « **enterprises.db** » sous SQLite (0,5 point).
4. Ajouter à la classe **MyDatabase**, la création de la table **Entreprise** (**ID : auto-incrément, Raison_Sociale, adresse, Capitale**). (0,5 points)
5. Ajouter à la classe **MyDatabase** les méthodes statiques suivantes :
 - a. **AddEntreprise(SQLiteDatabase db, Entreprise e)** : permet l'ajout d'une entreprise passée en paramètre dans la base de données (0,75 point).
 - b. **UpdateEntreprise(SQLiteDatabase db, Entreprise e)** : permet la mise à jour d'une entreprise déjà présent dans la base de données (0,75 point).
 - c. **DeleteEntreprise(SQLiteDatabase db, int id)** : permet la suppression d'une entreprise par son ID (0,75 point).
 - d. **getAllEntreprise(SQLiteDatabase db)** : permet de retourner la liste de tous les Entreprises (0,75 point).
 - e. **getOneEntreprise(SQLiteDatabase db, int id)** : permet de retourner les informations d'une entreprise à partir de son ID (0,75 point).

6. Pour l'activité de démarrage :

- a. En utilisant LinearLayout, Modifier l'activité de démarrage pour afficher la menue générale de l'application (0,5 point).
- b. Déclarer les textes des boutons dans le fichier **strings.xml** (0,5 point)
- c. Déclarer un Drawable Shape à appliquer aux trois boutons de l'activité (0,75 point).
- d. Déclarer un Style à appliquer aux trois boutons. (0,75 point).



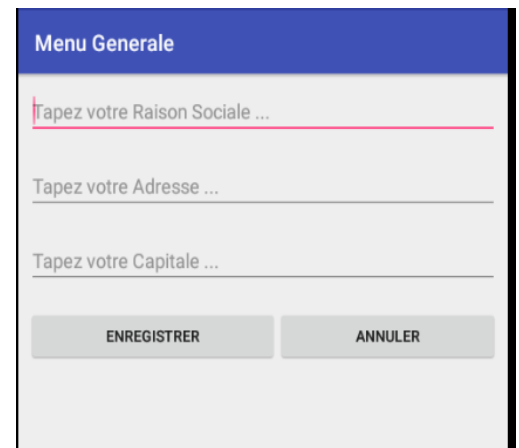
7. Ajouter à votre projet 3 activités, chaque bouton de l'activité de démarrage doit ramener à une activité (0,75 point).

8. Créer un style à appliquer pour tous les boutons des 3 activités (0,5 point).

9. Créer un style à appliquer pour tous les EditText des 3 activités (0,5 point).

10. Dans l'activité d'ajout d'une entreprise :

- a. En utilisant RelativeLayout, créer l'interface qui permet l'ajout d'une entreprise (0,5 point) :
- b. Déclarer tous les textes des boutons dans le fichiers **strings.xml** (0,5 point).
- c. Ecrire le code du bouton Annuler qui permet de retourner vers l'activité de menu de menu générale (0,5 point).

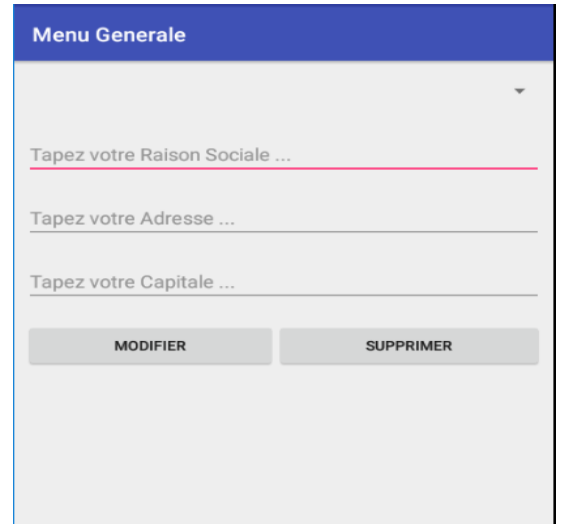


- d. Ecrire le code du bouton Enregistrer, qui permet d'enregistrer une entreprise dans la base de données, afficher un message Toast pour confirmer l'enregistrement (1 point).

11. Dans l'activité d'Edition d'une entreprise :

- a. En utilisant RelativeLayout, créer l'interface qui permet l'ajout suivant (0,5 point) :

- b. Déclarer tous les labels et les textes des boutons dans le fichiers **strings.xml** (0,5 point).
 - c. Remplir le Spinner par les ID de tous entreprises dans la table Entreprise (1 point).
 - d. Ecrire le code qui permet de recharger les informations d'une entreprise à chaque sélection d'une entreprise dans le Spinner (1 points).
 - e. Ecrire le code du bouton Modifier les informations d'une entreprise, afficher un message de confirmation avant de déclencher la modification (1 point).
 - f. Ecrire le code du bouton Supprimer de supprimer une entreprise, afficher un message de confirmation avant de déclencher la suppression (1 point).
12. Afficher tous les entreprises dans un ListView, chaque ligne est affiche sous la forme suivante (2,75 point) :



The screenshot shows a mobile application interface with a blue header bar labeled "Menu Generale". Below the header, there are three text input fields with placeholder text: "Tapez votre Raison Sociale ...", "Tapez votre Adresse ...", and "Tapez votre Capitale ...". At the bottom of the form, there are two buttons: "MODIFIER" and "SUPPRIMER".

Raison Sociale

Capitale