Table des matières

[Présentation d’Android 2](#_Toc467676404)

[APK 2](#_Toc467676405)

[Composantes d’Android 2](#_Toc467676406)

[Cycle de vie d’une activité 3](#_Toc467676407)

[Contexte d’une application 3](#_Toc467676408)

[Le Manifeste 3](#_Toc467676409)

[Architecture d’un projet 4](#_Toc467676410)

## Présentation d’Android

1. Qu’est-ce qu’Android ? Quel est l’intérêt qu’il soit basé sur un Kernel Linux ?

Android est un framework. La base Linux permet une plus grande liberté et une meilleure portabilité du système.

1. Quelle est la version actuelle d’Android ?

Actuellement nous sommes à la version 7.0 : Nougat

1. A quoi sert un émulateur ?

Un émulateur sert à tester l’application directement sur notre machine, sans avoir à passer par un terminal externe.

1. Pourquoi ne se sert-on pas d’Eclipse ?

## APK

1. Qu’est-ce qu’un APK ? Que contient-il ? De quels types ? Inconvénient de l’un des 2 types d’APK ?

Un APK est le contenant de l’application. Il contient le code source, les ressources, les assets, les certificats et le manifeste. Il existe des APK signés et des APK non signés, ces derniers sont impubliables sur Google Play.

1. Le Keystore, à quoi sert-il ?

Le Keystore contient toutes les clefs avec lesquelles on peut générer des APK signés.

1. A quoi sert l’alias ?

L’alias sert à pouvoir retrouver des clefs plus facilement.

## Composantes d’Android

1. Qu’est-ce qu’une activité ?

L’activité est la composante principale, l’implémentation et l’interaction des interfaces.

1. Qu’est-ce qu’un service ?

Le service n’a pas d’interface mais il permet le traitement de taches de fond.

1. Qu’est-ce qu’un Content Provider ?

Le ContentProvider est un fournisseur de contenu, il permet de partager les données d’une application, afin que d’autre puissent les utiliser.

## Cycle de vie d’une activité

1. 4 états à expliquer succinctement

En cours d’exécution : l’application est en premier plan et est lancée,

En pause : l’application est lancée mais son fonctionnement est mis en pause,

Stopper : l’application est arrêtée mais elle n’est pas encore supprimée,

Tuer : l’application est totalement arrêtée

1. Quelle est la méthode du cycle de vie d’une activité que vous avez employée jusqu’à présent ?

Jusqu’à présent nos applications étaient en cours d’exécution.

## Contexte d’une application

1. Que représente le contexte ?

Le contexte d’une application est son état courant.

1. Que font les méthodes suivantes :
   1. getApplicationContext()
   2. getContext()
   3. getBaseContext()
   4. this

## Le Manifeste

1. A quoi sert ce fichier XML ?

Ce fichier xml contient toute la description complète des éléments de l’application.

1. Où le trouve-t-on ?

On le trouve à la racine de chaque application.

1. Que contient-il ?

Il contient la description complète des éléments de l’application.

1. Décrivez le contenu de la partie application (son contenu)

La partie application contient les informations sur le thème de l’application, une partie activité et une partie action qui contiendrons le cœur même de l’application.

## Architecture d’un projet

1. Que contient le répertoire java ?

Le répertoire java contient les codes sources java de l’application.

1. Que contient le répertoire res ?

Le répertoire res contient les assets et autres ressources de l’application.

Décrivez le contenu de chaque sous répertoire

Il y a le MainActivity.java dans le répertoire java.

Res contient les dossiers drawable, layout, values et mipmap. Ces dossiers contiennent diverses ressources.

1. Dans le répertoire Values, figure le Strings.xml, comment-vous en servir pour l’internationalisation de votre application ?

Comment changez-vous la langue au final ?

Le fichier Strings.xml contient des ressources écrites auxquelles on fait appel en cas de besoin.

Pour changer la langue de notre application nous pouvons nous servir du Translations Editor.