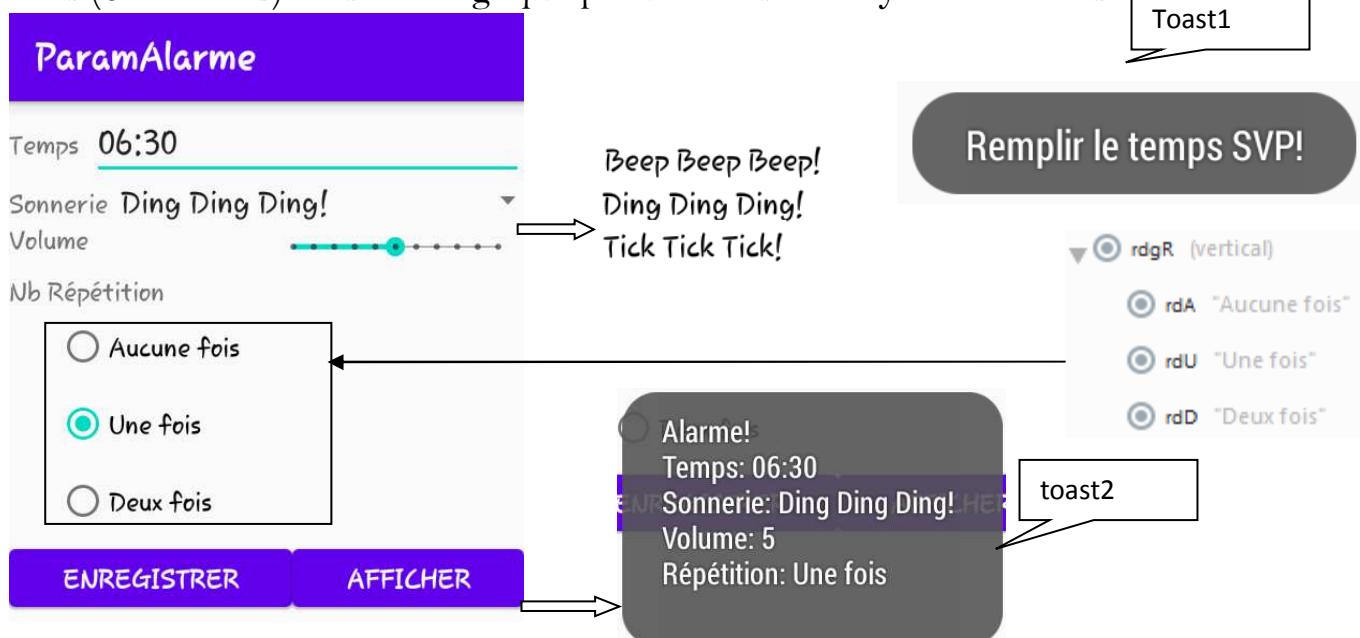



TP12
Matière : ATELIER DEVELOPPEMENT MOBILE
Classe : SEM21
Exercice

"ParamAlarme" est une application android qui permet d'enregistrer les paramètres d'une alarme en utilisant les préférences partagées. Les paramètres à enregistrer sont : le temps (exemple 06:30), l'indice de la sonnerie (0 ou 1 ou 2) le volume (0..10) et le nombre de répétition (0 ou 1 ou 2). L'interface graphique de "MainActivity" est la suivante :



Pour le temps, la valeur enregistrée est le contenu de l'EditText "edT". Pour la sonnerie, la valeur enregistrée est l'indice de la sélection dans le Spinner "spS" (0 pour Beep, 1 pour Ding, 2 pour Tick). Pour le volume, la valeur enregistrée est la progression du SeekBar "seekV". Pour le nombre de répétition, la valeur enregistrée est 0 si le RadioButton "rdA" est coché, 1 si "rdU" est coché et 1 si "rdD" est coché. Le fonctionnement de "MainActivity" est comme suit :

- Lors du chargement de l'activité tous les paramètres sont lus à partir des préférences partagées et les états de l'EditText, du Spinner, du SeekBar et des RadioButtons sont actualisés en respectant les valeurs lues.
- Lorsque l'utilisateur clique sur le Button "btnE", si "edT" n'est pas vide alors les états de l'EditText, du Spinner, du SeekBar et des RadioButtons sont enregistrés dans les préférences partagées sinon un message d'erreur "toast1" est affiché.
- Lorsque l'utilisateur clique sur le Button "btnA", un Toast affiche le temps , la sonnerie, le volume et le nombre de répétition (suivant le format de "toast2").

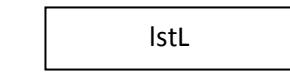
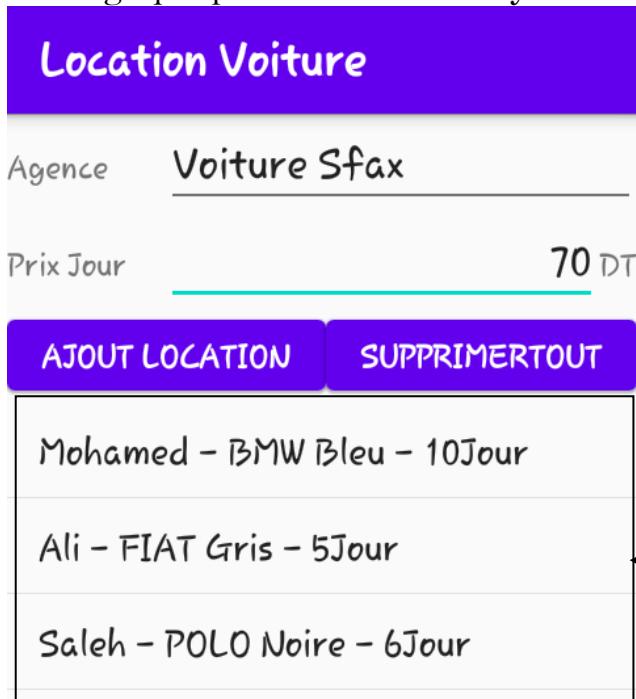
Travail demandé :

Dans la classe "MainActivity" donner le code de "ajouterEcouteurs()", de "recuperer()", de "enregistrer()" et de "afficher()".

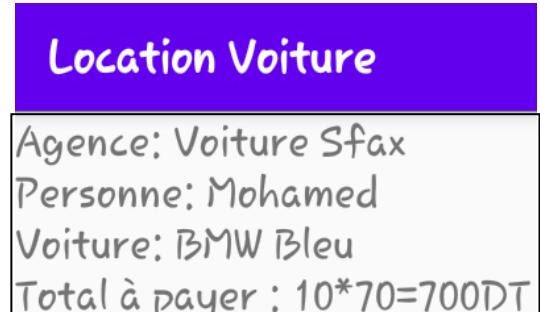
Problème

"LocationVoiture" est une application android qui permet de gérer un ensemble de locations de voitures. Une location est définie par une personne, une voiture et un nbJours (nombre de jours de location). Cette application contient trois activités : "MainActivity", "Ajout" et "DetailLocation".

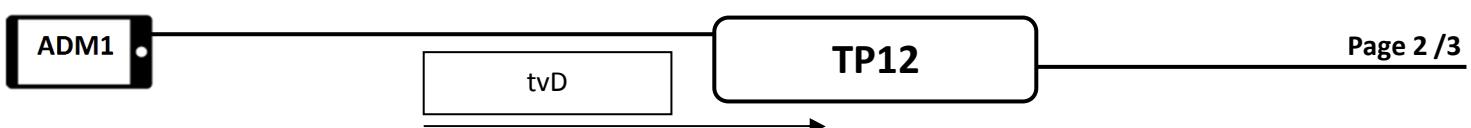
L'interface graphique de "MainActivity" est :



L'interface graphique de "Ajout" est :



L'interface graphique de "DetailLocation" est :



Le fonctionnement de "**MainActivity**" est comme suit :

- Lorsque l'utilisateur clique sur le Button "btnA", l'activité "Ajout" est lancée avec startActivityForResult(...).
- Lorsque l'utilisateur fait un long click sur un élément de la ListView "lstL", l'activité "DetailLocation" est lancée avec startActivityForResult(...) en passant en paramètre l'agence, le prix du jour et la personne, la voiture et le nombre de jours de la location cliquée.
- Lorsque l'utilisateur clique sur le Button "btnST", "AlertDialog1" est affichée, si l'utilisateur clique sur OUI alors la ListView "lstL" est vidée.
- Lorsque "MainActivity" reçoit un résultat de "Ajout", si le résultat est RESULT_OK alors une location est créée avec la personne, la voiture et le nbJours récupérés dans l'Intent et est ajoutée à la ListView "lstL".

Le fonctionnement de "**Ajout**" est comme suit :

- Lorsque l'utilisateur clique sur le Button "btnV", si la personne, la voiture et le nbJours ne sont pas vide alors la personne, la voiture et le nbJours sont passés dans un Intent, le résultat est mis à RESULT_OK et l'activité est fermée sinon "toast2" est affiché.
- Lorsque l'utilisateur clique sur le Button "btnA", le résultat est mis à RESULT_CANCELED et l'activité est fermée.

Le fonctionnement de "**DetailLocation**" est comme suit :

- Lors du chargement de l'activité, l'agence, le prix du jour et la personne, la voiture et le nbJours de la location sont lus à partir de l'Intent de l'activité puis sont concaténés et affichés dans le TextView "tvD" (suivant le modèle indiqué dans l'interface de "DetailLocation").

Travail demandé :

- Dans la classe "MainActivity" donner le code de "ajouterEcouteurs()", de "ajouter()", de "supprimerTout()", de "detailler()" et de "onActivityResult(...)".
- Dans la classe "Ajout" donner le code de "ajouterEcouteurs()", de "valider()" et de "annuler()".
- Dans la classe "DetailLocation" donner le code de "remplirDetail()".