



2021/2022

Applications mobiles

Rapport 01

Travail pratique 1 : Dice Roller

Ecole	Haute école d'ingénierie et d'architecture de Fribourg (HEIA-FR)
Branche	Architecture des ordinateurs
Etudiants	Barras Simon, Ricchiuti Sebastiano
Groupe	P
Classe	ISC-IL-2d
Professeur	Bruegger Pascal
Version/Date	V1 du 29.03.2021
GitLab	https://gitlab.forge.hefr.ch/simon.barras/android-app

1	INTRODUCTION	2
2	PROBLÈMES RENCONTRÉS	3
2.1	SEBASTIANO RICCHIUTI.....	3
2.2	SIMON BARRAS	3
3	CONCLUSION	4

1 Introduction

Voici le rapport du premier travail pratique du groupe P. Ce premier TP permet de prendre en main « Android Studio IDE » qui est l'IDE que nous allons utiliser pendant tout le long de ce cours. Nous verrons les différents outils tel que le débogage, logcat ou encore Android Virtual Design. Toute la procédure de ce TP est décrite dans la marche à suivre suivante : <https://mobapp.pages.forge.hefr.ch/codelabs/tp01-diceroller-android/index.html?index=..%2F..index#0>

2 Problèmes rencontrés

2.1 Sebastiano Ricchiuti

Personnellement, j'ai eu des problèmes lors de la création de mon projet car j'ai accidentellement sélectionné le mauvais modèle et je n'ai pas pu le compiler. Cette erreur était dû au fait qu'il me manquait des fichiers. J'ai essayé de créer les fichiers manuellement mais malheureusement, la seule solution a été de recréer le projet à partir de 0 en sélectionnant le bon modèle.

2.2 Simon Barras

Contrairement à mon collègue, je n'ai pas eu de soucis lors de la création de mon projet. Cependant, il m'était impossible d'utiliser AVD (Android Virtual Device). Je n'ai pas trouver de solution mais après plusieurs redémarrage et quelques réinstallation, j'ai réussi à avoir un environnement fonctionnel.

Problème	Solution
Toujours le dé 1	DICE_NUM = 6

Lorsque nous appuyons sur « Roll » c'était toujours le dé 1. Pour corriger cette erreur il faut mettre la valeur « DICE_NUM » à 6.

```
[...]
int value = random.nextInt(DICE_NUMBER) + 1;
switch (value) {
    case 1:
        vDice1.setImageResource(R.drawable.dice_1);
[...]
```

Problème	Solution
Le dé 6 qui prend tout l'écran	Réimporter l'image avec la bonne taille

L'image du dé 6 prenait toute la place de l'interface. Pour régler ce problème, j'ai réimporter l'image en précisant la bonne taille.

3 Conclusion

Ce projet a été très intéressant et utile. Nous avons pu acquérir une bonne compréhension des bases de ce nouvel IDE. De plus, nous avons également trouvé très sympa de créer un petit jeu simple et interactif.

De manière général, nous sommes contents d’avoir ce cours et nous nous réjouissons de la suite.