



2022/2023

Application mobile 2

Rapport de TP

Dice Roller

Ecole	Haute école d'ingénierie et d'architecture de Fribourg (HEIA-FR)
Cours	Application mobile 2
Elèves	Barras Simon, Herren Claudio
Classe	ISC-IL-3
Professeur	Bruegger Pascal
Date	23.03.2021

1	INTRODUCTION.....	2
2	PROBLÈMES RECONTRÉS.....	2
3	QUESTIONS DE PRÉPARATION	2
3.1	TYPES DE FICHIERS	2
3.2	AJOUT DE RESSOURCES	2
3.3	RÉSOLUTIONS DES IMAGES.....	2
3.4	LIEN CODE – COMPOSANTS GRAPHIQUE.....	2
3.5	ÉVÉNEMENTS GRAPHIQUES.....	2
4	CONCLUSION	3

1 Introduction

Ce premier TP a pour but de nous familiariser avec Xcode et le développement OS en général. De plus, c'est l'occasion de voir une première fois le langage Swift d'Apple.

Nous devons implémenter la même application que nous avons déjà fait pour le cours de MobApp1. Il s'agit du DiceRoller qui permet de lancer un ou deux dés.

2 Problèmes rencontrés

Dans ce premier TP nous n'avons pas rencontré de difficultés particulières. L'installation sur le MacBook/MacMini était déjà fait et donc il fallait seulement implémenter l'application.

L'implémentation était assez simple vu qu'une grande partie était décrite comment le faire dans le codelabs. Le travail supplémentaire de la partie TP était également assez simple pour ne pas poser des problèmes.

La partie la plus compliquée, est le fait que XCode crée des sous-dossiers ce qui complique l'intégration de git.

3 Questions de préparation

3.1 Types de fichiers

- .swift : Tout la partie code de l'application
- .storyboard : L'interface graphique de l'application
- .xcassets : Garde tous les ressources/assets comme des images/icons/couleurs/etc.
- .plist : Un manifest similaire à celui AndroidStudio avec des informations sur l'application

3.2 Ajout de ressources

On peut ajouter des ressources avec un clic sur le dossier Assets.xcassets et après en bas sur le petit « + ». Là on peut après choisir le type de la ressource qu'on veut ajouter.

3.3 Résolutions des images

Parce-que les différents iPhones ont des différentes densités de pixels et donc la taille de l'image doit également changer pour garder la taille sans perdre la qualité de l'image.

3.4 Lien Code – Composants graphique

Pour faire le lien entre les composants graphique et le code il faut cliquer sur l'élément qu'on aimerait connecter puis faire un drag and drop sur la ligne ou on veut la variable tout en appuyant sur la touche control. Le mot clé ici est « outlet ».

3.5 Événements graphiques

Avec un drag and drop du composant graphique sur le code (comme dans la question 4) on peut faire également faire le lien en créant des fonctions qui vont être appelées lors d'un clic sur l'élément correspondant. Le mot clé est « action ».

4 Conclusion

Dans ce TP le plus intéressant était de prendre en main l'environnement de Apple vu que nous sommes les deux des utilisateurs Windows et Android.