

## Atelier 7

**Matière : ATELIER DEVELOPPEMENT MOBILE NATIF**

**DSI3**

**Enseignants : S. Hadhri & M. Hadiji & H. Souissi**

### Exercice 1

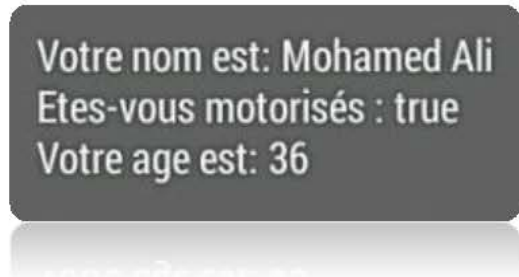
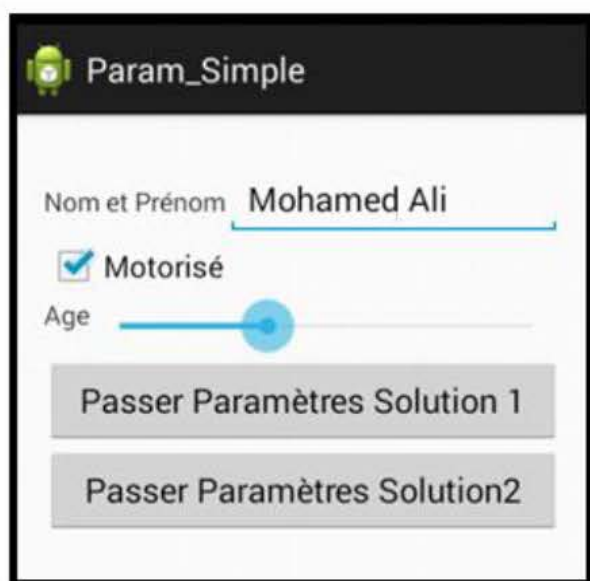
L'objectif de cet exercice est de programmer une application Android nommée «Param\_simple».

Elle est composée de trois activités : « MainActivity », « App1 » et « App2 ».

L'interface de « MainActivity » est la suivante :

Lorsqu'on clique sur le bouton «Passer Paramètres Solution1 », les contenus de l'EditText, du CheckBox et du SeekBar sont passés dans un **Intent** vers l'activité « App1 ». Alors que lorsqu' on clique sur le bouton « Passer Paramètres Solution2 », les contenus de ces widgets sont groupés dans un **Bundle** qui est passé dans un **Intent** vers l'activité « App2 ».

« App1 » et « App2 » récupèrent ses paramètres (à partir de l'Intent pour « App1 » et du Bundle pour « App2 ») et les affichent dans un Toast.



## Exercice 2

L'application « **Récup\_Résultat** » est composée de deux activités (« **MainActivity** » et « **Nouveau** ») et d'une classe « **Personne** ».

L'interface de « **MainActivity** », composée d'un **Button** et d'une **ListView**, est la suivante :

Lorsqu'on clique sur le bouton « **Nouveau** », l'activité « **Nouveau** » est lancée.



L'interface de l'activité « **Nouveau** » est formée de trois **EditText** et deux **Button**.

Lorsqu'on saisit les informations d'une personne et on clique sur le bouton « **Valider** » :

1. Ces informations vont être récupérées par « **MainActivity** »,
2. Une instance de la classe « **Personne** » est créée
3. Une ligne est ajoutée à la **ListView**

Lorsqu'on clique sur le bouton « **Annuler** » l'activité « **Nouveau** » sera fermée.

