

## DEPARTEMENT TECHNOLOGIES DE L'INFORMATIQUE



## Atelier 4

Matière : Atelier Developpement Mobile Natif	
Enseignants : S. Hadhri & M. Hadiji & H. Souissi	DSI3

"PrixVignette" est une application Android qui permet de gérer les prix des vignettes des automobiles. Le prix des vignettes est calculé en fonction du type de l'automobile (Personne physique ou Personne morale), de sa puissance (supérieure ou égale à 4) et de son carburant (Essence, Diesel, GPL).

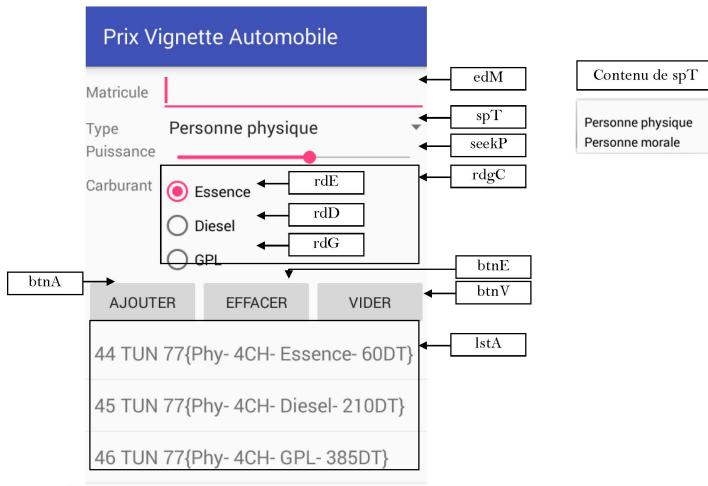
La description des méthodes de la classe MainActivity est donnée par le tableau suivant :

Méthode	Description		
initialiser()	- Initialise tous les attributs graphique (edM1stA)		
	- Initialise adpA et de le lie à lstA		
	- Appelle effacer() et ecouteurs()		
ecouteurs()	- Lorsque l'utilisateur clique sur btnA appeler ajouter()		
	- Lorsque l'utilisateur clique sur btnE appeler effacer()		
	- Lorsque l'utilisateur clique sur btnV appeler vider()		
	- Lorsque l'utilisateur clique sur un item de lstA appeler afficher(position)		
aioutow()	- Si edM n'est pas vide, elle instancie une automobile avec les données choisis,		
ajouter()	l'ajoute à lstA et appelle effacer(), sinon elle affiche le message d'erreur toast1.		
effacer()	- Efface edM		
	- Sélectionne le premier élément dans spT		
	- Met la valeur 4 dans seekP (setProgress)		
	- Coche (setChecked) rdE		
	- Met le curseur dans edM		
vider()	- Affiche alertDialog1 et si l'utilisateur clique sur OUI elle vide lstA		
afficher(int	- Affiche toast2 qui contient la matricule et le prix des vignettes de l'automobile		
position)	d'indice position dans 1stA		

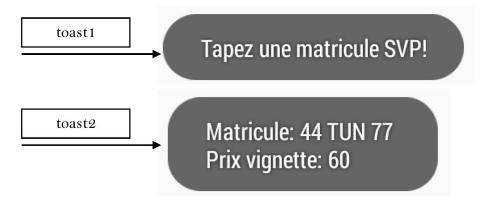
Travail demandé En utilisant ces indications, donner le code des méthodes initialiser(), ecouteurs(), ajouter(), effacer(), vider() et afficher(int position) sachant que :

	Duissanas	Carburant		
	Puissance	Essence	Diesel	GPL
Personne	<=4	60	210	385
Physique	>4	120	270	445
Personne	<=4	120	270	445
Morale	>4	240	390	565

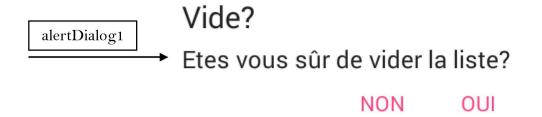
L'interface de l'activité MainActivity est la suivante :



Les deux Toasts de l'activité sont les suivants :



Le AlertDialog de l'activité est le suivant :



ADMN • Atelier 4 Page 2 / 2