
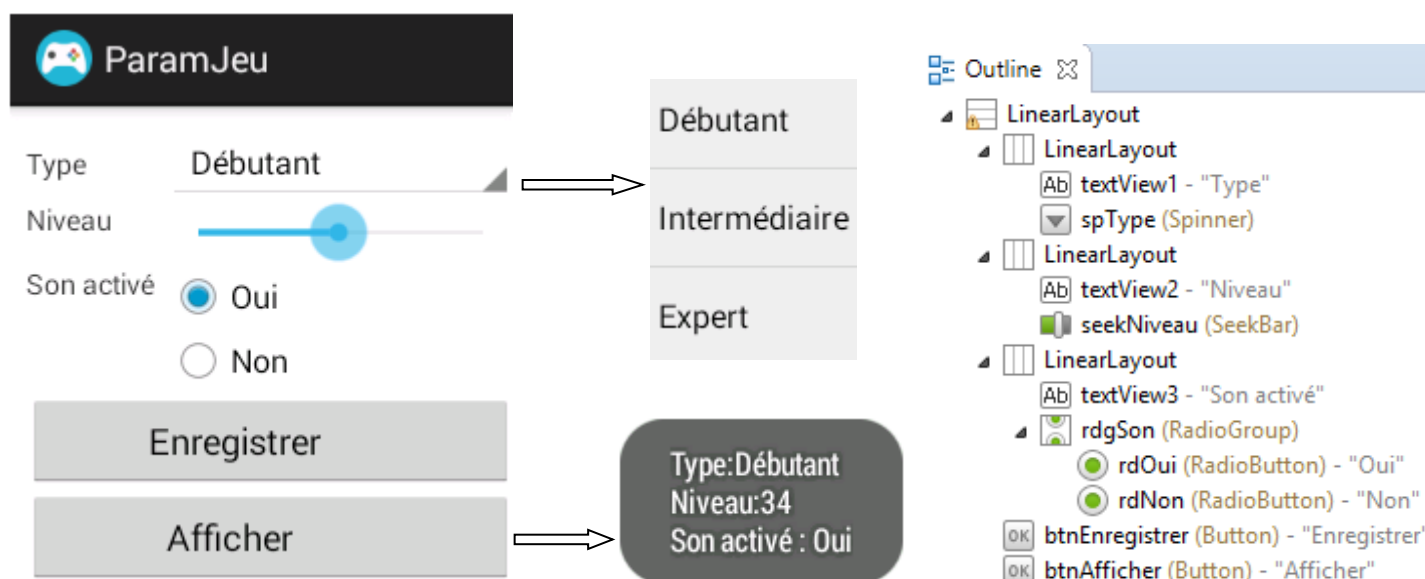
	ISET SFAX	DEPARTEMENT TECHNOLOGIES DE L'INFORMATIQUE	
TD3			
Matière : ATELIER DEVELOPPEMENT MOBILE NATIF			DSI3
Enseignants : S. Hadhri & M. Hadiji & H. Souissi			

"ParamJeu" est une application Android qui permet d'enregistrer trois paramètres (type, niveau et son_active) en utilisant les préférences partagées. L'interface graphique de "MainActivity" est la suivante :



Pour le type, la valeur enregistrée est l'indice de la sélection dans spType (0 pour débutant, 1 pour Intermédiaire, 2 pour expert). Pour niveau, la valeur enregistrée est la valeur de progression de seekNiveau. Pour son_active, la valeur enregistrée est true si rdOui est coché et false si rdNon est coché.

Le fonctionnement de "MainActivity" est comme suit :

- Lors du chargement de l'activité les trois paramètres sont lus à partir des préférences partagées, la sélection dans spType devient la valeur de type, la valeur de progression de seekNiveau devient la valeur de niveau et si son_active est true alors rdOui est coché, sinon rdNon est coché.
- Lorsque l'utilisateur clique sur btnEnregistrer, l'indice de sélection de spType, la valeur de progression de seekNiveau et l'état de son_active (true ou false) sont enregistrés dans les préférences partagées.
- Lorsque l'utilisateur clique sur btnAfficher, un Toast affiche le type, le niveau et l'état de son_active.

Travail demandé :

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