

TD3-4 [Applications Mobiles]

Année Universitaire : 2018/2019

Niveau d'Etude : 3^{ème} année Licence.

Gestion de l'interface:

1. Dans quel répertoire doit-on créer le fichier qui représente l'interface ?
2. Considérons le code xml suivant :

```
<Button android:id="@+id/bRecherche"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Recherche"
        android:onClick="recherche" />
```

a. Donner l'entête de la méthode qui définit le comportement de ce bouton.

b. Soit l'instruction suivante:

```
Toast.makeText(MonActivity.this, "long clic!", 1000).show();
```

Nous souhaitons que ce Toast apparaisse quand on fait un **clic long** sur le bouton *b1*.
Quelle est l'instruction qui permet de faire cela?

3. On aimerait créer un élément EditText.
 - a. Que permet de faire cet élément?
 - b. Ecrire le code xml de cet élément, sachant qu'on désire lui donner l'identifiant "*ed*" et la même taille de son conteneur.
 - c. On aimerait changer la couleur du texte de cet élément. Quel est l'attribut qu'on doit ajouter?
 - colortext
 - android:colorText
 - android:textColor

4. Soit l'instruction suivante dans le code d'une activité :

```
pb = (ProgressBar) findViewById(R.id.progressBar) ;
```

- a. Que permet de faire cette instruction ?
- b. Quel est l'identifiant de cet élément graphique dans le fichier xml ?
- c. Quel est le type de cet élément graphique ?

5. Soit la méthode suivante :

```
public void onCreateContextMenu(ContextMenu menu, View v,
    ContextMenuInfo menuInfo) {

    super.onCreateContextMenu(menu, v, menuInfo);
    menu.add(0, 1, 0, "Ajouter");
    menu.add(0, 2, 0, "Supprimer");
    menu.add(0, 3, 0, "Modifier");
    menu.add(0, 4, 0, "Quitter");
}
```

- a. Définir l'élément graphique auquel elle est associée.
- b. Que permet de faire cette méthode ? Dessiner son résultat.