

Introduction au développement sous Android

TP2

Master ISIDIS/I2L - 2^{me} année

année 2022-2023

Introduction

L'objectif de ce second TP est d'appréhender la mise en page des applications Android et la gestion de leurs composants graphiques, au travers d'une application assez basique : une petite calculatrice.

Modalités de récupération

À la fin du TP (ou pendant), vous déposerez votre tp sur un dépôt git, dont vous transmettez le lien à l'adresse mail suivante :

`christophe.renaud@univ-littoral.fr`

Exercice 1

Créez un nouveau projet Android dont le nom devra nécessairement être de la forme **CalcNom**, où nom sera remplacé par votre nom, et modifiez-le de telle manière que :

- il dispose d'une icône qui corresponde au thème de l'application ;
- il utilise un *layout* de type **constraint layout** ;
- il fasse apparaître un message de copyright en bas de l'écran, de la forme « Copyright **votre nom** 2022/2023 ».

Exercice 2

Réalisez à présent l'interface graphique de la calculatrice, telle qu'elle apparaît en figure 1.

Exercice 3

Associez les différents boutons aux actions correspondantes :

- le bouton **Raz** doit remettre les valeurs des opérandes à « vide » ;
- le bouton **=** doit effectuer l'opération, en fonction de l'opérateur sélectionné (sous réserve que ce soit possible) ;
- le bouton **Quitter** doit permettre de quitter l'application.

Exercice 4 (à rendre)

Dans cette dernière partie, prévoyez une version dans les deux modes *portrait* et *paysage* (la mise en page pour ce dernier est laissée à votre convenance).



FIGURE 1 – L'interface graphique de la calcullette à réaliser