

Fiche TP 3 (Ressources et interface)

Activité 1 :

Réaliser l'interface suivante (Figure 1) en utilisant :

- Un `<RelativeLayout>`
- 9 boutons
- Un `<ImageView>` pour afficher le logo de l'université de Relizane (en ajoutant l'image du logo comme ressource au répertoire drawable)



Figure 1

Activité 2 :

Réaliser l'interface montrés sur la Figure 2 en utilisant :

- Un `<LinearLayout>`
- Deux `<TextView>` pour afficher les mots : Login et Password
- Un `<EditText>` pour permettre à l'utilisateur de taper son Login
- Deux `<EditText>` pour permettre à l'utilisateur de taper son Login et Password.
- Un autre `<LinearLayout>` pour mettre dedans :
Deux boutons « Envoyer » et « Quitter »

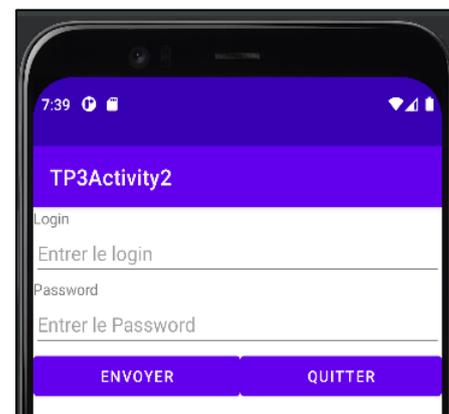


Figure 2

On doit prendre en considération les points suivants :

- La chaîne de caractère qui est affichée dans les composants `EditText` (Entrez le login/password) disparaît quand vous tapez sur le clavier.
- Les deux boutons partagent équitablement la largeur de l'écran.

Activité 3 :

Modifiez l'interface réalisée dans l'activité 2 pour qu'elle ressemble à celle de Figure 3 en utilisant la ressource « colors.xml ». Pour le faire :

1. Ouvrir le fichier colors.xml qui se trouve dans le dossier res->values
2. Pour ajouter la couleur jaune, insérer la ligne suivante dans le fichier colors.xml:

```
<color name="jaune">#FFFF00</color>
```
3. Modifier les couleurs des composants « TextView » en ajoutant la propriété suivante :

```
android:background="@color/jaune"
```
4. Modifier la couleur de layout en ajoutant la ligne suivante :

```
android:background="@color/purple_200"
```

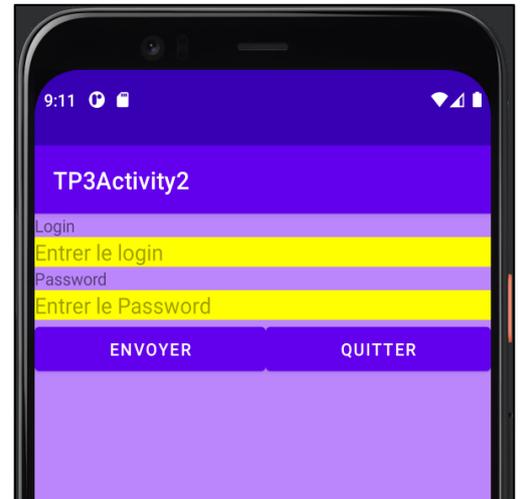


Figure 3

Activité 4 :

Dans cette activité, on va développer une application qui va nous permettre de découvrir des composants graphiques (Textfield, EditText et Bouton), ainsi que la partie logique (codes sources Java).

Un aperçu du résultat que l'on souhaite avoir est montré sur la Figure 4 :

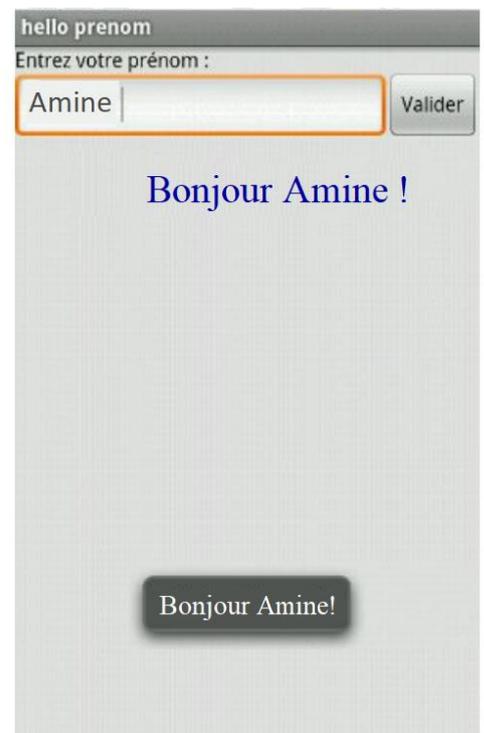


Figure 4