

Département Technologies de l'Informatique

NOM :
 PRENOM :
 N° CIN :

Date : 11/06/2013

Classe : L2 SEM

Epreuve : Dév.
d'applications Mobiles

Note :

Code :

.....

DEVOIR DE SYNTHESE

UE : Développement ECUE : Dév. d'Applications Mobiles	Classe(s) : L2-SEM
Enseignant(s) : Mehdi M'tir	Documents autorisés : <input type="checkbox"/> Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non Calculatrice autorisée : <input type="checkbox"/> Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non
Date : 11/06/2013	Durée : 1h30mn

Note :

Signature du correcteur :

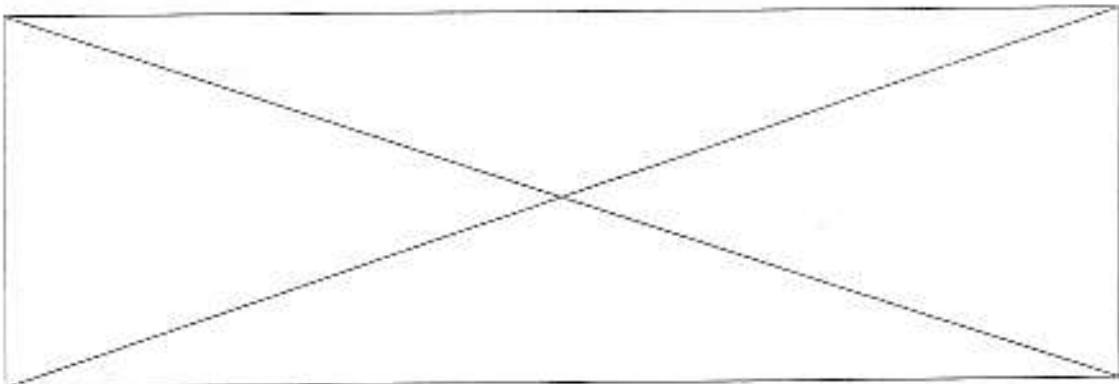
Partie 1 : QCM (4 points)

N.B. : Une ou plusieurs propositions peuvent être choisies par question

- Lire attentivement la question avant de répondre.
- Répondre directement sur la feuille du sujet (noircir le cercle devant la bonne réponse ●) et mettre la justification jusqu'elle est demandée.
- Utilisez un crayon noir si votre réponse n'est pas définitive afin de pouvoir effacer.
- Soignez vos réponses, une réponse surchargée ou ambiguë ne sera pas comptée.

1. L'utilisation d'un objet intent en mode explicite dans le code d'une activité permet de
- Lancer une autre activité dans la même application
 - Lancer une activité dans une autre application différente
 - Lancer un service android
 - Lancer un service web

Justifier :



2. Parmi les versions du système Android suivantes, laquelle est la plus récente ?

- A. Eclair
- B. HoneyComb
- C. Gingerbread
- D. IceCreamSandwich

Justifier :

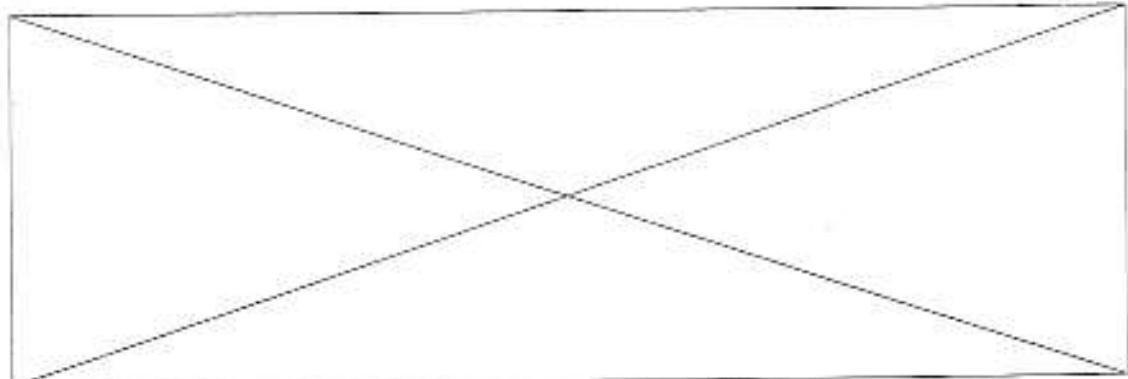
3. Identifier dans la liste suivante, les composants applicatifs du système Android

- A. Activité
- B. Objet Intent
- C. Service
- D. Récepteur d'Intents

4. Quels objets peut-on récupérer à l'aide de la méthode findViewById ?

- A. Une image
- B. Un bouton
- C. Un layout
- D. Une activité

Justifier :



三

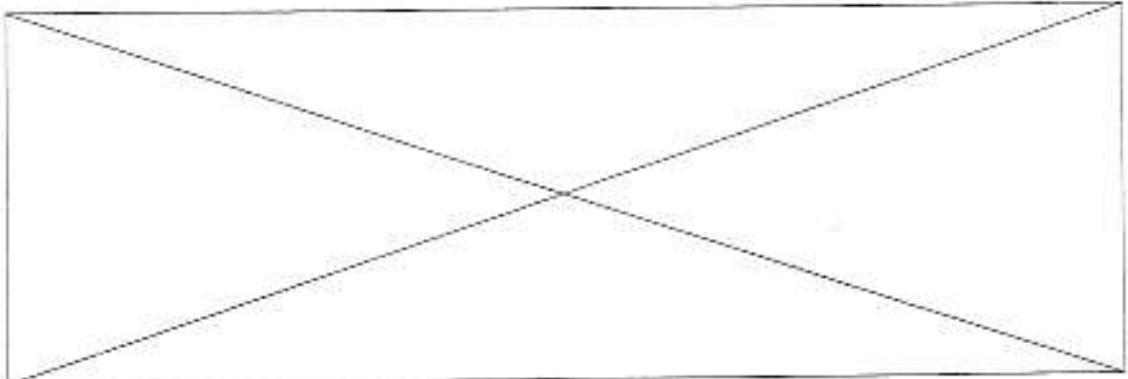
Partie 2 (16 points)

Soit un formulaire de contact contenant les champs suivants :

- Nom (Champ de saisi texte)
 - Prénom (Champ de saisi texte)
 - Email (Champ de saisi texte)
 - Message (Champ de saisi texte)
 - Un bouton de validation

- a. Compléter le code du fichier contact.xml ci-dessous afin de décrire le layout de la page contact (3pts).

```
    <LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"  
        android:layout_width="fill_parent"  
        android:layout_height="fill_parent"  
        android:orientation="horizontal"  
        android:baselineAligned="false" >
```



10

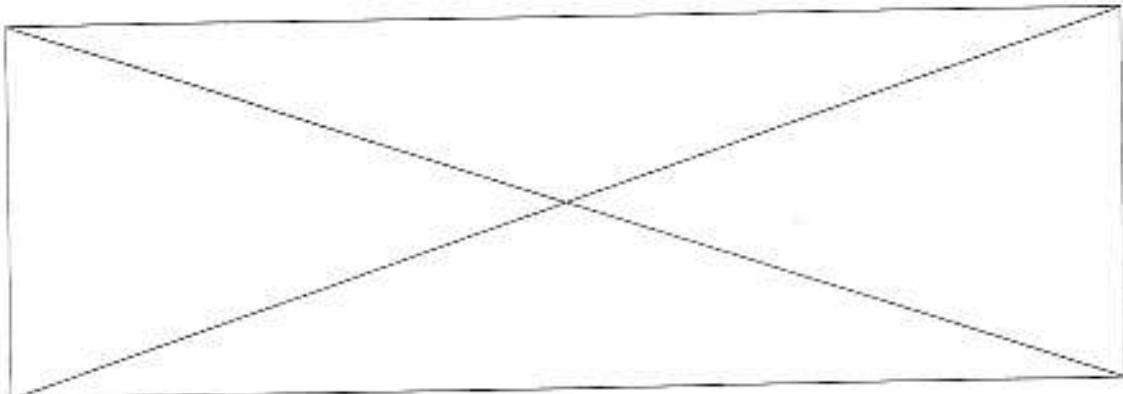
Partie 2 (16 points)

Soit un formulaire de contact contenant les champs suivants :

- Nom (Champ de saisi texte)
 - Prénom (Champ de saisi texte)
 - Email (Champ de saisi texte)
 - Message (Champ de saisi texte)
 - Un bouton de validation

- a. Compléter le code du fichier `contact.xml` ci-dessous afin de décrire le layout de la page contact (3pts).

```
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"  
    android:layout_width="fill_parent"  
    android:layout_height="fill_parent"  
    android:orientation="horizontal"  
    android:baselineAligned="false" >
```

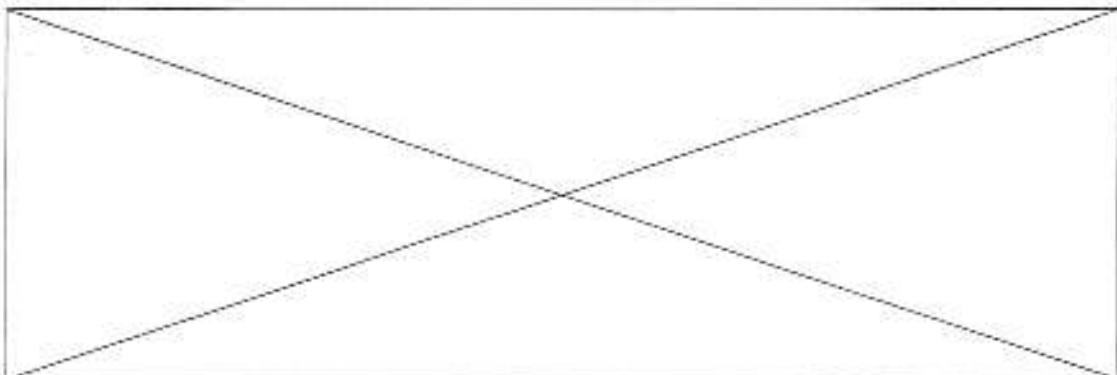


2

```
</LinearLayout>
```

- b. Dans quel répertoire du projet allez-vous stocker le fichier contact.xml réalisé dans la question précédente ? (1 pt)

.....
.....
.....
.....
.....

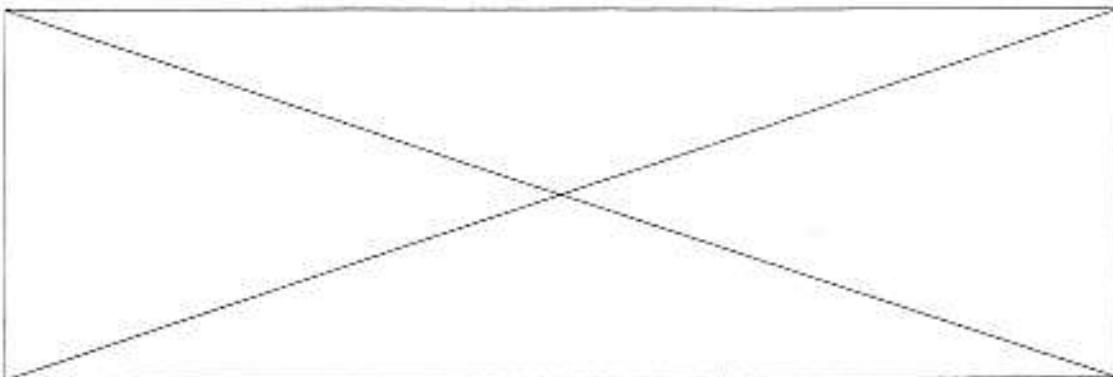


25

- c. Compléter le code de l'activité `ContactActivity.java` suivant afin d'afficher le formulaire de contact à l'écran (2 pts).

```
import android.os.Bundle;
import android.app.Activity;
public class .....{
    @Override
    protected void .....(Bundle savedInstanceState) {
        .....
    }
}
```

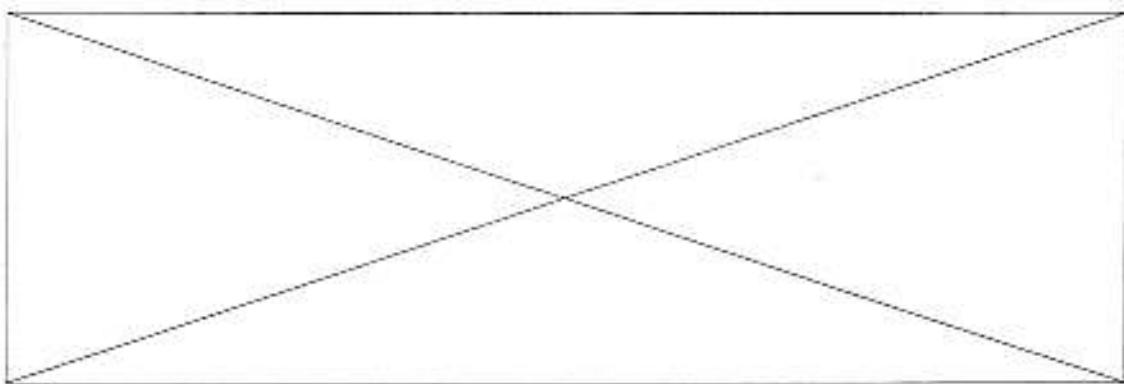
- d. Réécrire le code de l'activité `ContactActivity.java` de façon à afficher le même formulaire de contact sans charger le fichier `contact.xml` (3 pts)

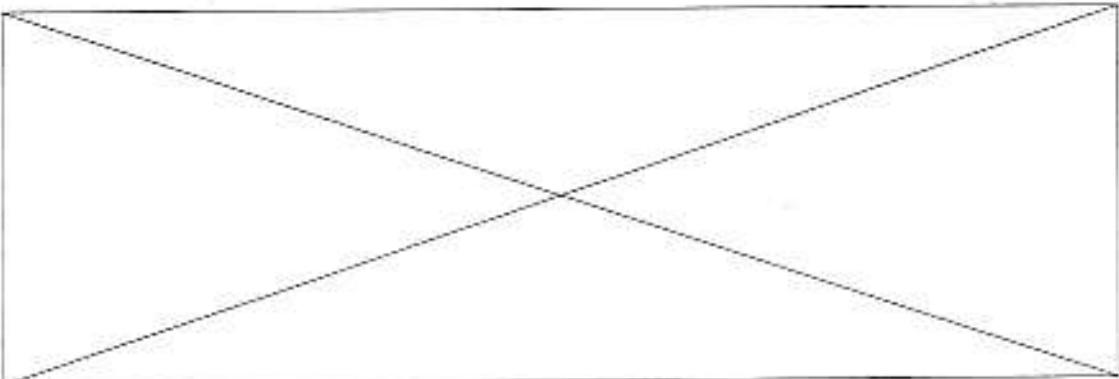


5

- c. Reprendre et compléter le code de l'activité définie dans la question c. (affichage basé sur `contact.xml`) afin d'intercepter le click sur le bouton de validation et réaliser le traitement suivant : (3 pts)

 - i. Si tous les champs sont remplis, rediriger l'utilisateur vers l'activité `Succes.java` (à définir plus tard) en lui passant l'adresse mail de l'utilisateur.
 - ii. Si au moins un champ est vide, rediriger l'utilisateur vers l'activité `Echec.java` (à définir plus tard) en lui passant en paramètre la liste des champs vides.



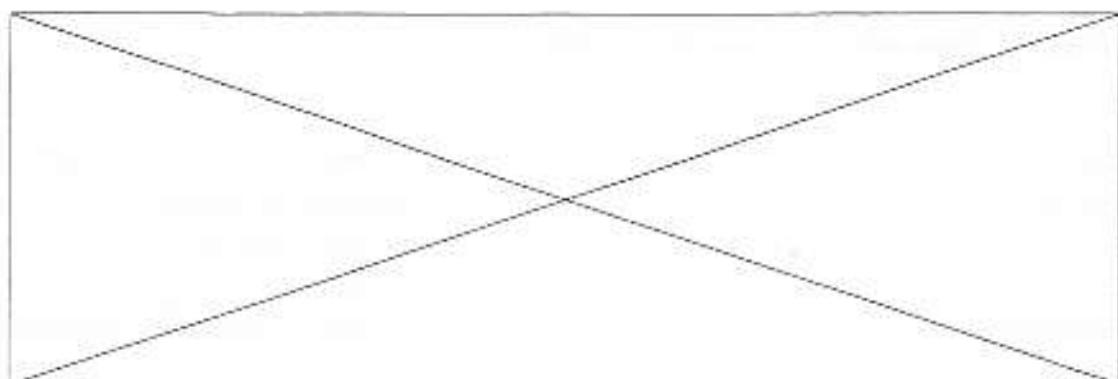


5

- f. Ecrire le code de l'activité Succes.java permettant d'afficher le message suivant : « Votre message a été envoyé avec succès. Une réponse vous sera envoyée à l'adresse : email.utilisateur@domaine.com » (2 pts)

N.B : email.utilisateur @ domaine.com sera remplacé par l'email de l'utilisateur saisi dans le formulaire de contact et passé en paramètre dans la question précédente.

```
import android.os.Bundle;
import android.app.Activity;
public class .....{
    @Override
    protected void .....(Bundle savedInstanceState) {
```



2

- g. Ecrire le code de l'activité Echec.java permettant d'afficher le message suivant : « Votre message n'a pas été envoyé car les champs suivants n'ont pas été remplies : Liste des champs vides » (2 pts)

N.B : Liste des champs vides sera remplacé par les noms des champs du formulaire de contact non remplies par l'utilisateur et passés en paramètre dans la question d.

```
import android.os.Bundle;
import android.app.Activity;
public class .....{
    @Override
    protected void .....(Bundle savedInstanceState) {
```