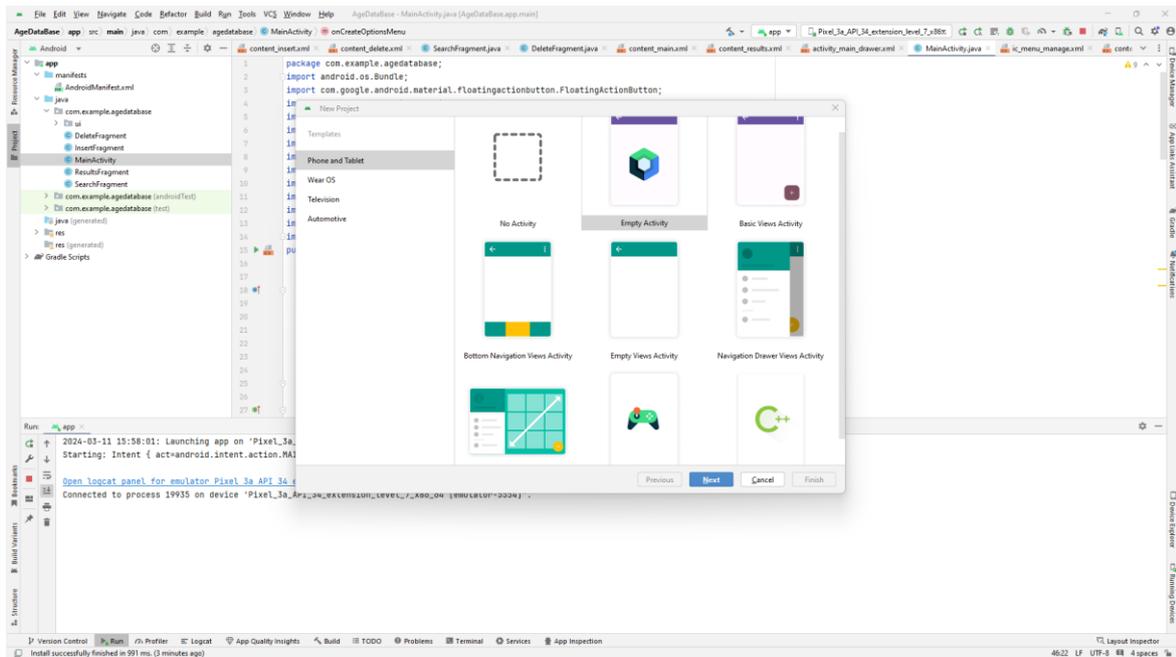


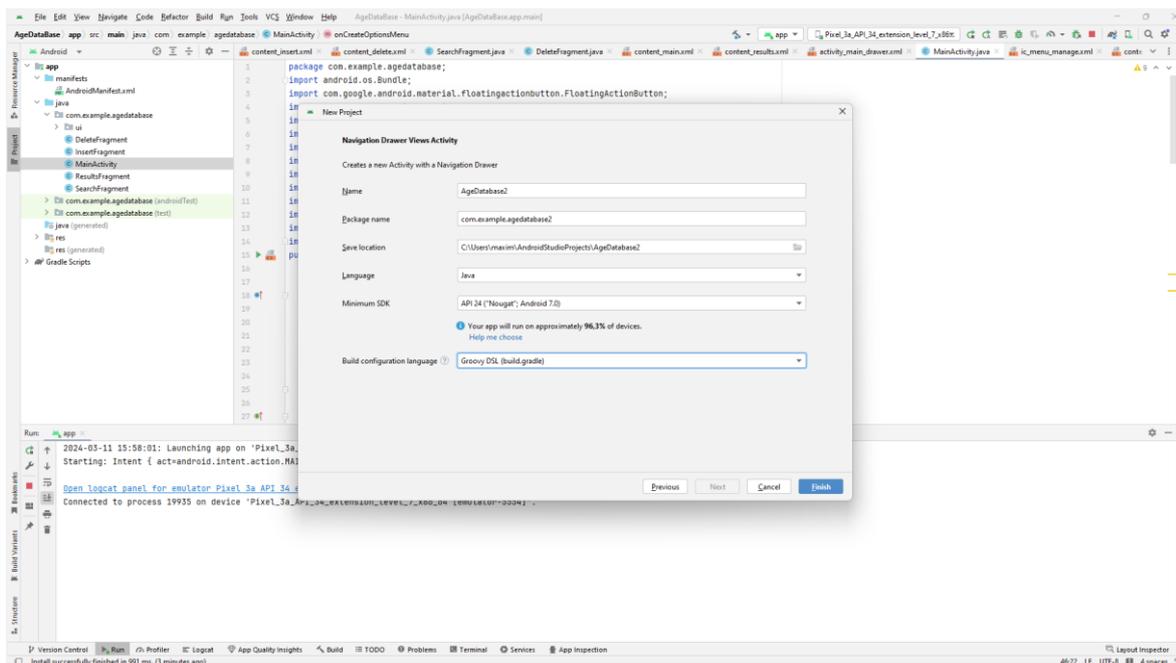
Compte rendu TP Android Studio

Dans ce TP, nous allons aborder le point « **NavigationView** »

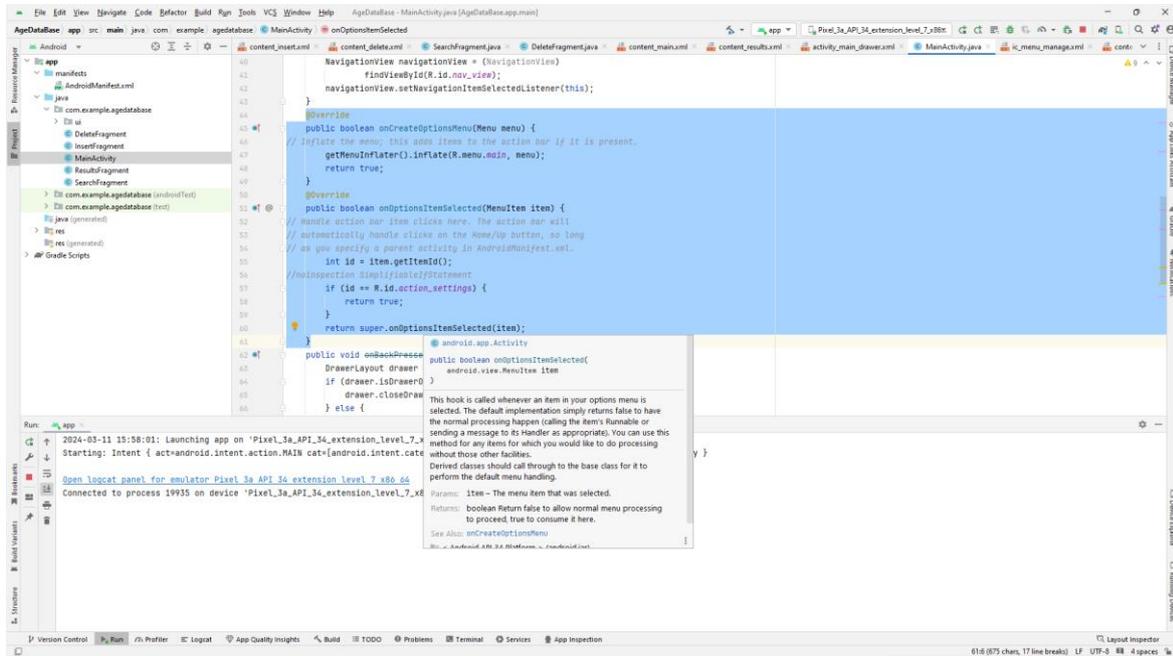
Pour commencer, nous créons un nouveau projet en utilisant « **Navigation Drawer Views Activity** »



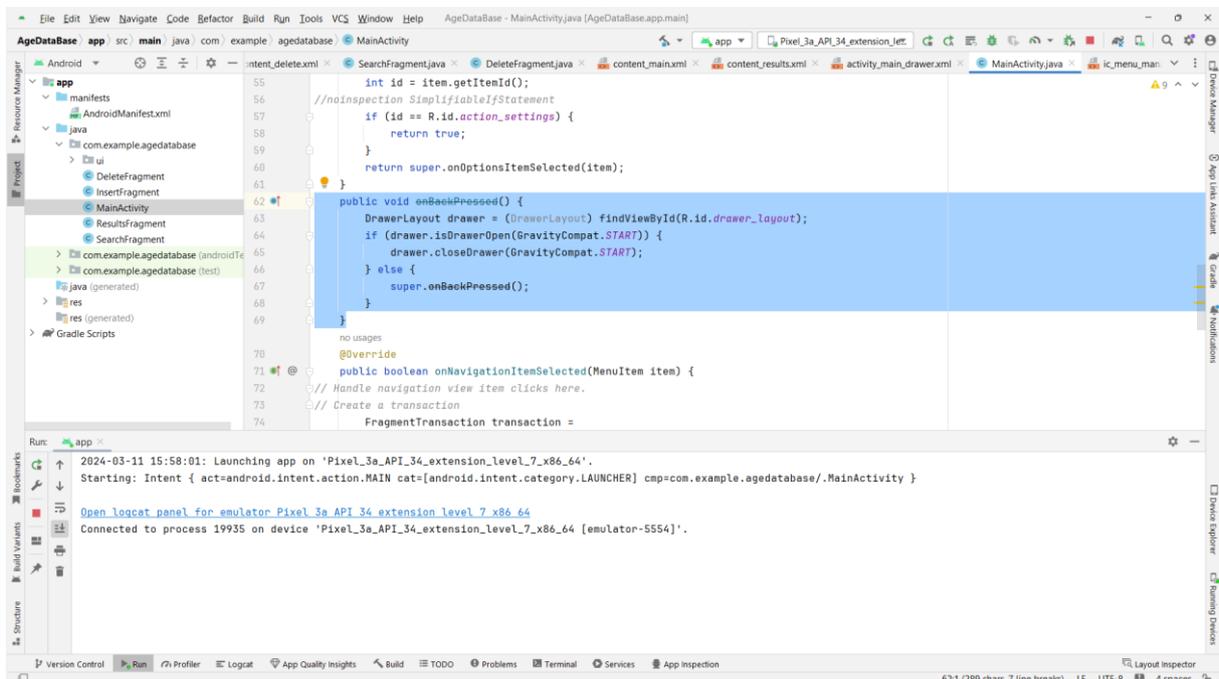
On renomme correctement le projet, on sélectionne Java comme langage puis nous pouvons commencer



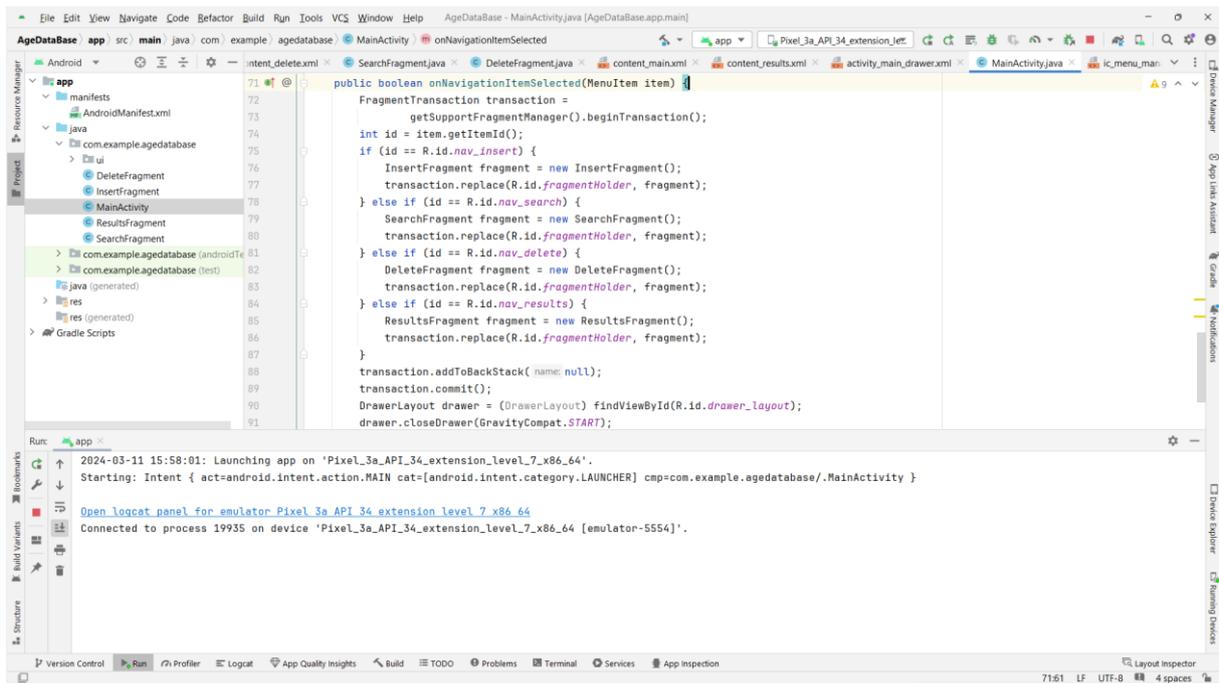
Question 1 : findViewById(...) est une méthode qui permet de récupérer des références à des éléments d'interface utilisateur spécifiques à partir du fichier XML dans le code Java ou Kotlin. Cela facilite la manipulation et l'interaction avec les éléments de l'interface utilisateur dans votre application Android.



On rajoute les deux méthodes onCreateOptionsMenu et onOptionsItemSelected dans la classe. Puis on rajoute dans MainActivity.java la méthode onBackPressed



Pour finir, on rajoute dans MainActivity.java la méthode onOptionsItemSelected, qui est la clé de la fonctionnalité de cette application



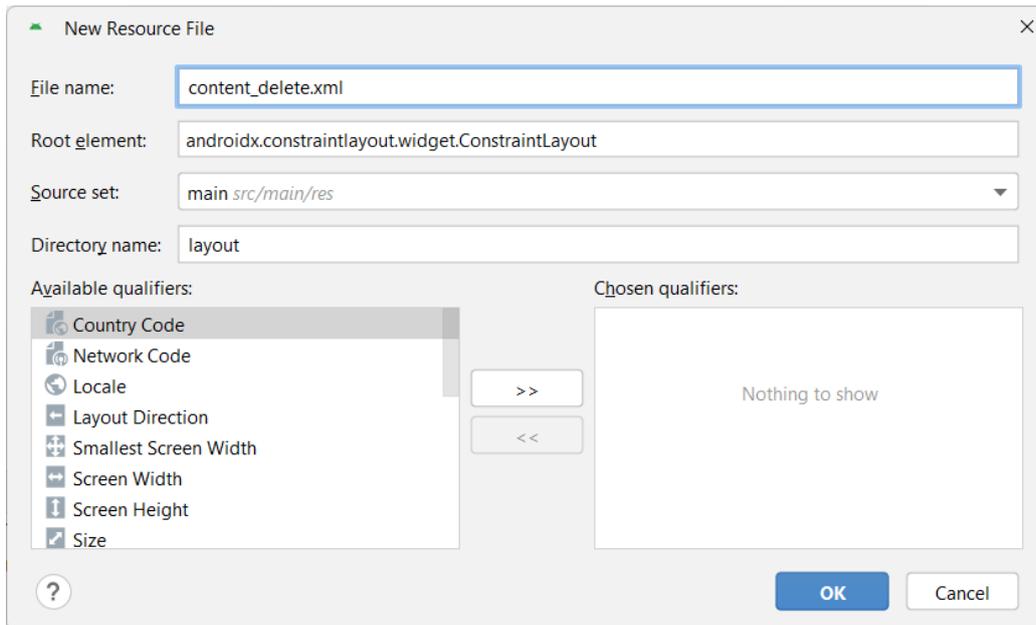
```
71 public boolean onOptionsItemSelected(MenuItem item) {
72     FragmentTransaction transaction =
73         getSupportFragmentManager().beginTransaction();
74     int id = item.getItemId();
75     if (id == R.id.nav_insert) {
76         InsertFragment fragment = new InsertFragment();
77         transaction.replace(R.id.fragmentHolder, fragment);
78     } else if (id == R.id.nav_search) {
79         SearchFragment fragment = new SearchFragment();
80         transaction.replace(R.id.fragmentHolder, fragment);
81     } else if (id == R.id.nav_delete) {
82         DeleteFragment fragment = new DeleteFragment();
83         transaction.replace(R.id.fragmentHolder, fragment);
84     } else if (id == R.id.nav_results) {
85         ResultsFragment fragment = new ResultsFragment();
86         transaction.replace(R.id.fragmentHolder, fragment);
87     }
88     transaction.addToBackStack(name: null);
89     transaction.commit();
90     DrawerLayout drawer = (DrawerLayout) findViewById(R.id.drawer_layout);
91     drawer.closeDrawer(GravityCompat.START);
92 }
```

Création des fichiers vides pour les classes et les mises en page

Nous devons maintenant avoir quatre nouveaux fichiers de mise en page contenant les parents LinearLayout, Voici le chemin pour créer ces 4 nouveaux fichiers : res / layout

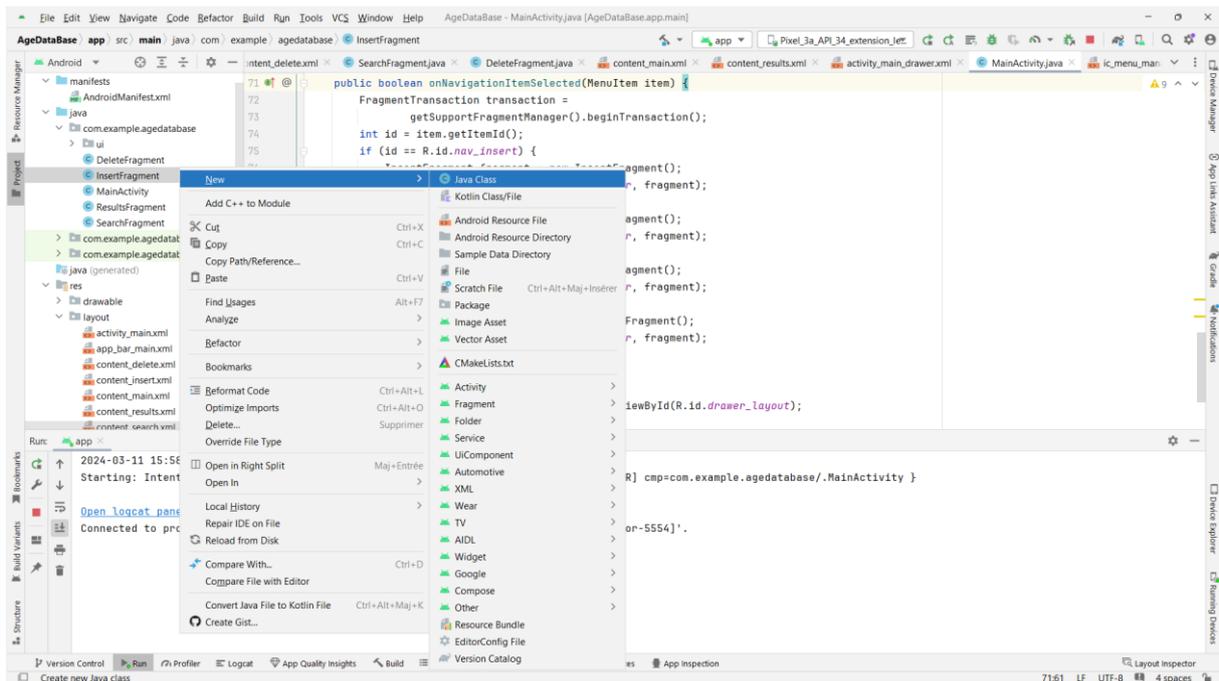
Puis nommer les 4 fichiers content_delete.xml, content_insert.xml, content_results.xml et content_search.xml

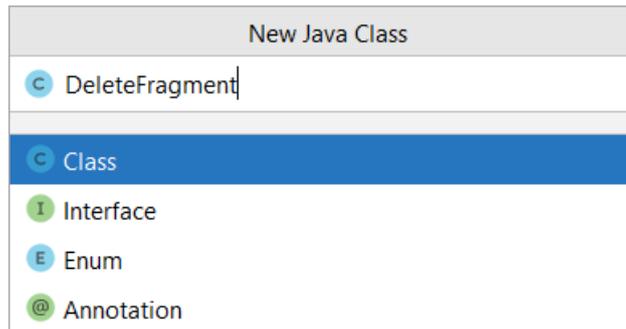
Question 7 : Cette ligne de code crée une nouvelle vue en utilisant un fichier de mise en page XML appelé content_insert.xml. Elle stocke cette vue dans une variable appelée v, sans l'attacher immédiatement à un conteneur.



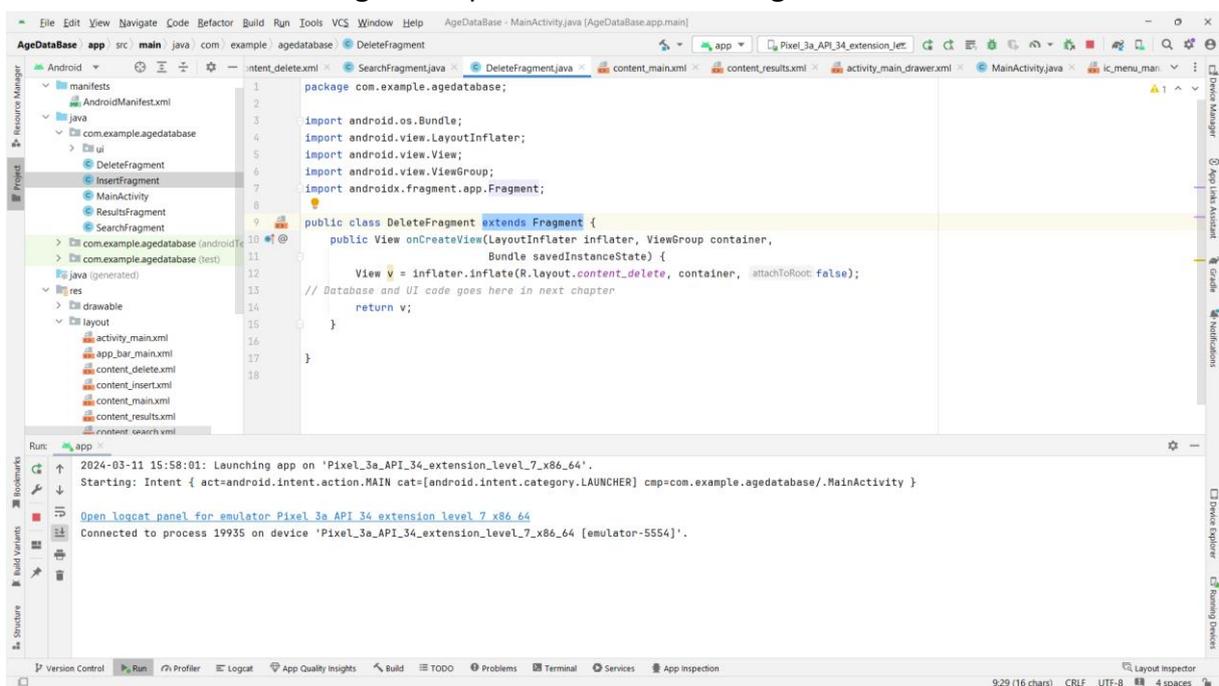
Codage des classes

Maintenant, nous allons créer 4 classes en cliquant avec le bouton droit sur le dossier contenant MainActivity. On les nomme InsertFragment, DeleteFragment, SearchFragment et ResultsFragment.





On ajoute correctement dans les classes respectives, on apporte la bibliothèque puis on fait hériter les classes de fragment. Pour ce faire, il ne faut pas oublier d'ajouter « extends » suivie de « Fragment » pour effectuer l'héritage.



Conception des mises en page (Layout)

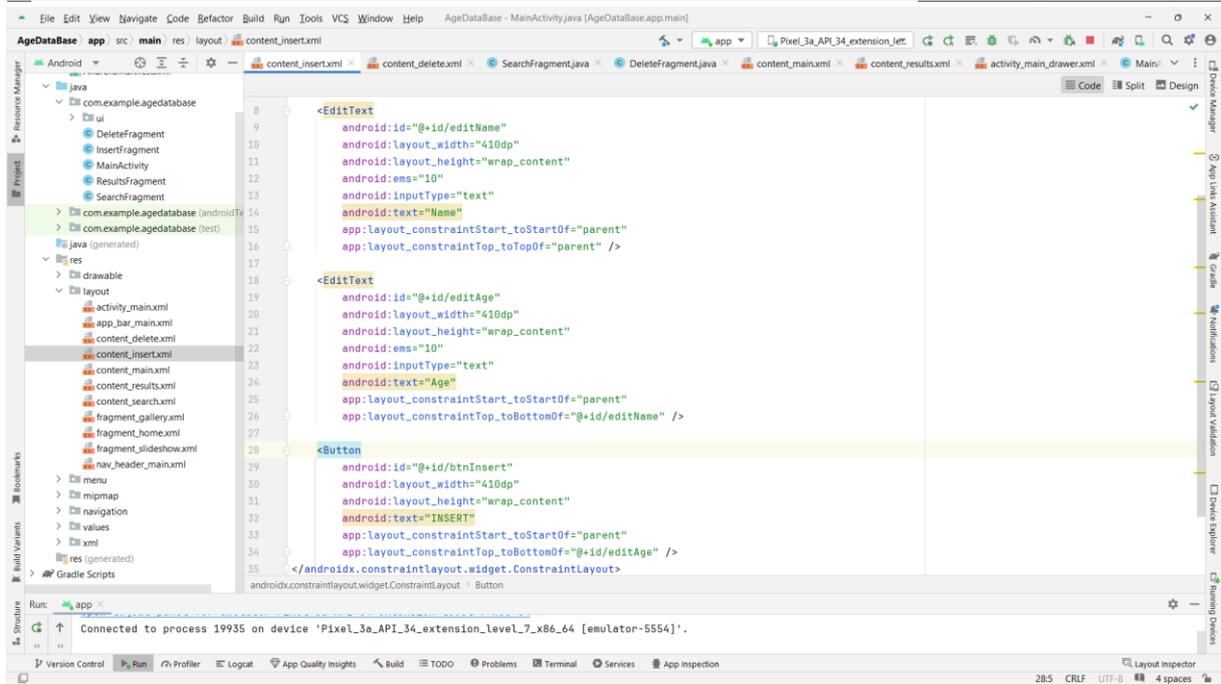
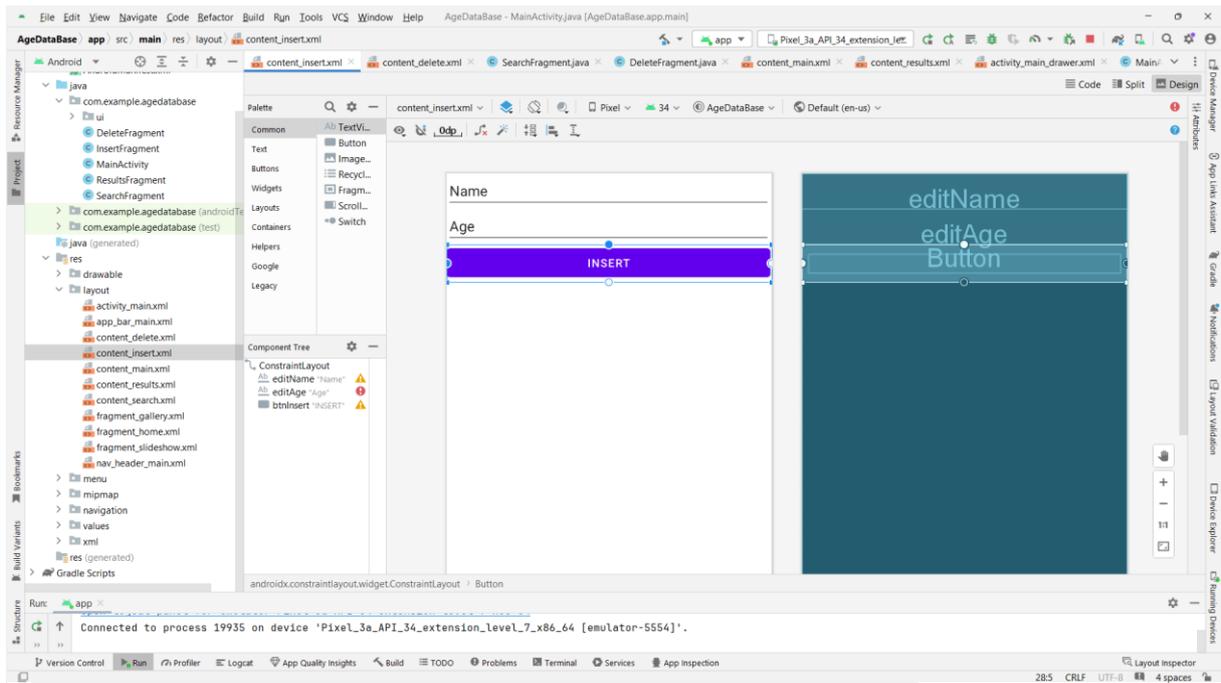
Comme dit dans le tp, pour faire la mise en page, on glisse bien les widgets et on fait les bonnes configurations.

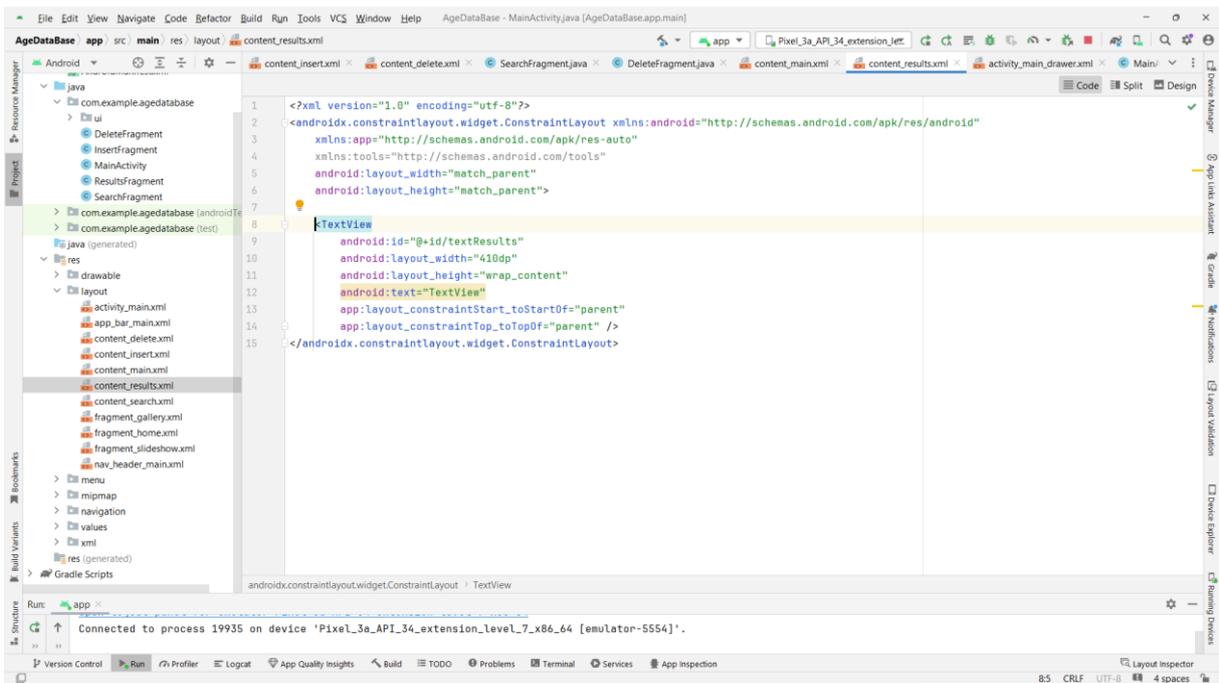
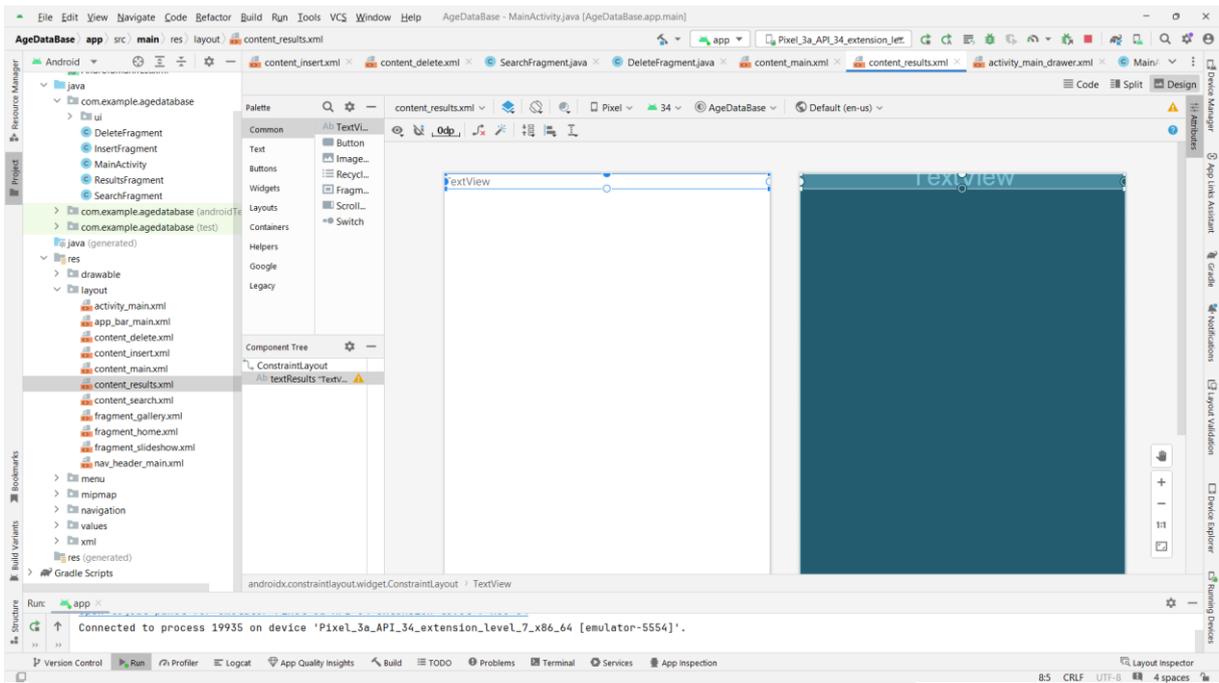
The image displays two screenshots of the Android Studio IDE, illustrating the process of designing a user interface layout.

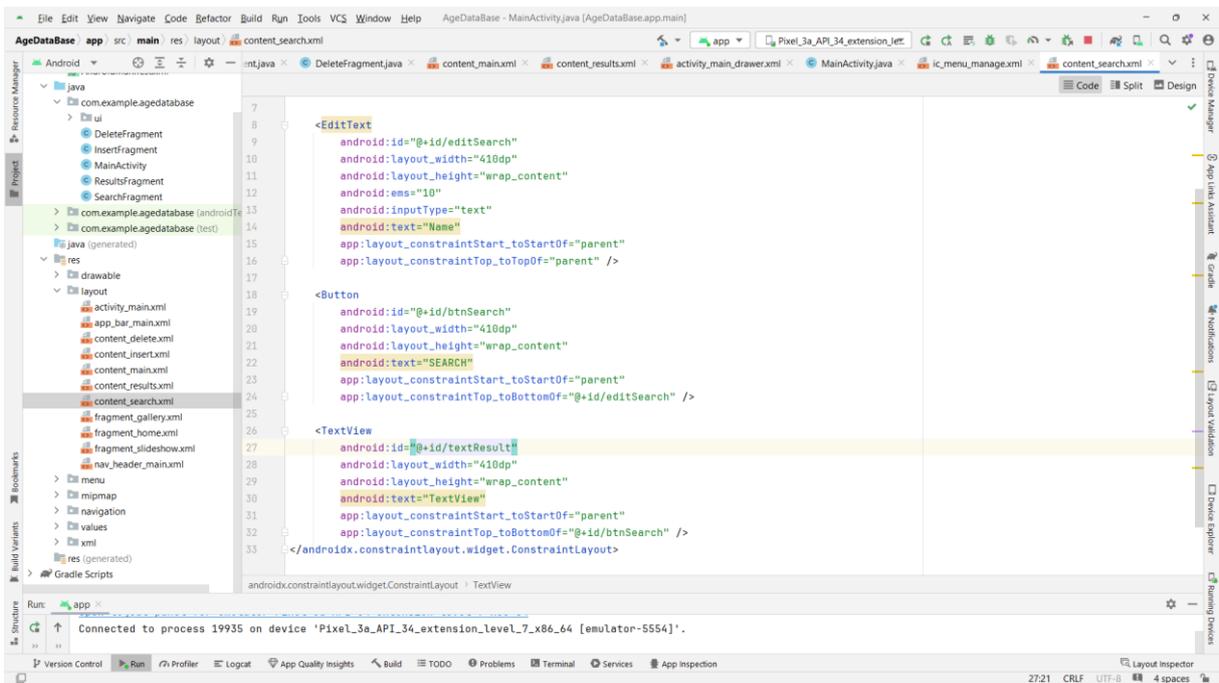
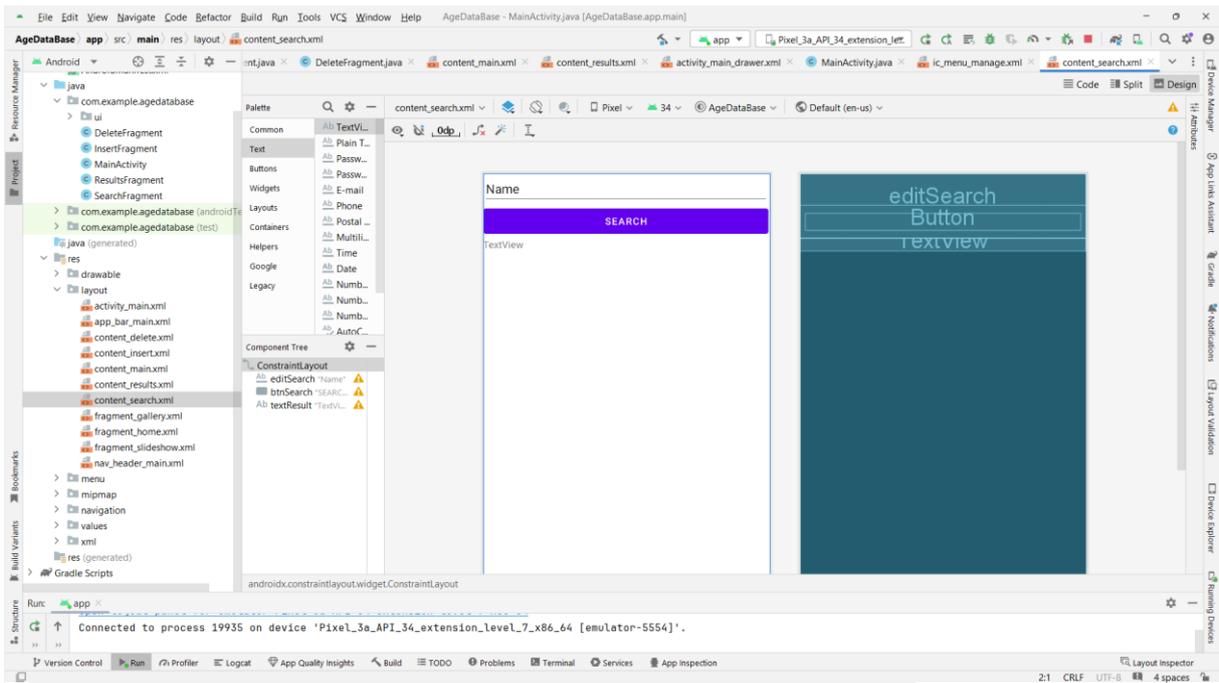
The top screenshot shows the **Design** view of the `content_delete.xml` layout file. The interface includes a **Palette** on the left with categories like Common, Text, Buttons, Widgets, Layouts, Containers, and Helpers. The **Component Tree** shows a `ConstraintLayout` containing an `editDelete` `EditText` and a `btnDelete` `Button`. The design preview shows a text input field labeled "Name" with a purple "DELETE" button below it.

The bottom screenshot shows the **Code** view of the same layout file. The XML code defines the layout structure:

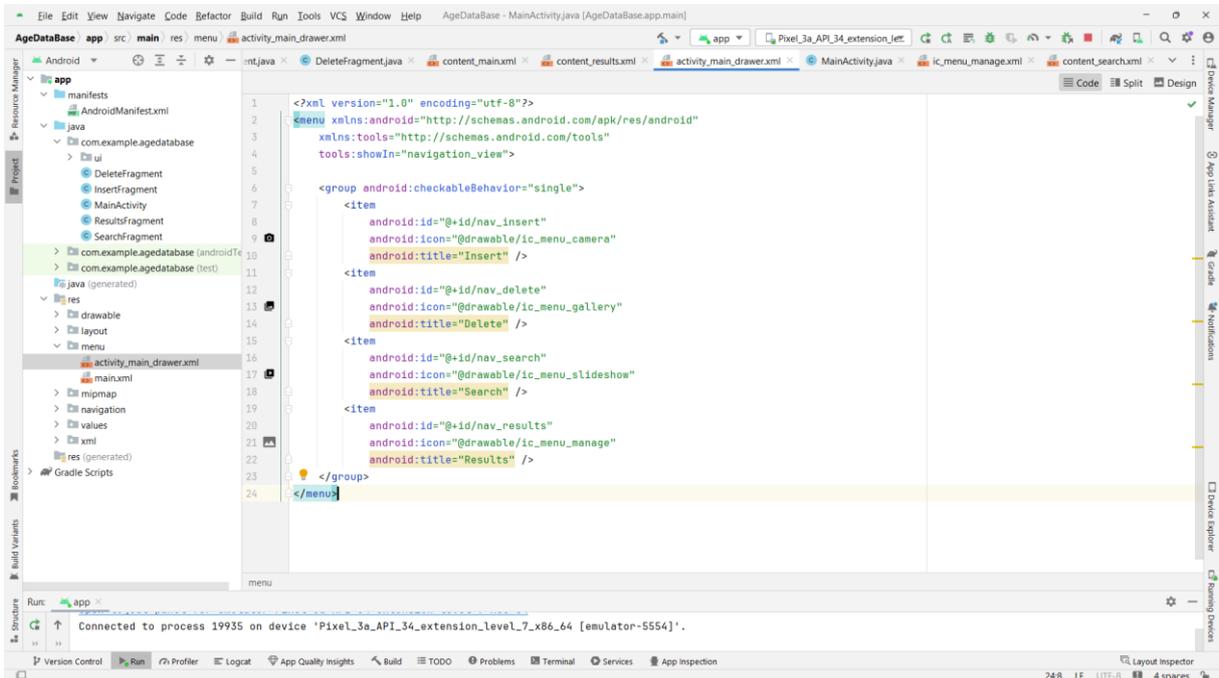
```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent">
    <EditText
        android:id="@+id/editDelete"
        android:layout_width="410dp"
        android:layout_height="49dp"
        android:ems="10"
        android:inputType="text"
        android:text="Name"
        app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
        app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />
    <Button
        android:id="@+id/btnDelete"
        android:layout_width="410dp"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="DELETE"
        app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
        app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/editDelete" />
</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
```



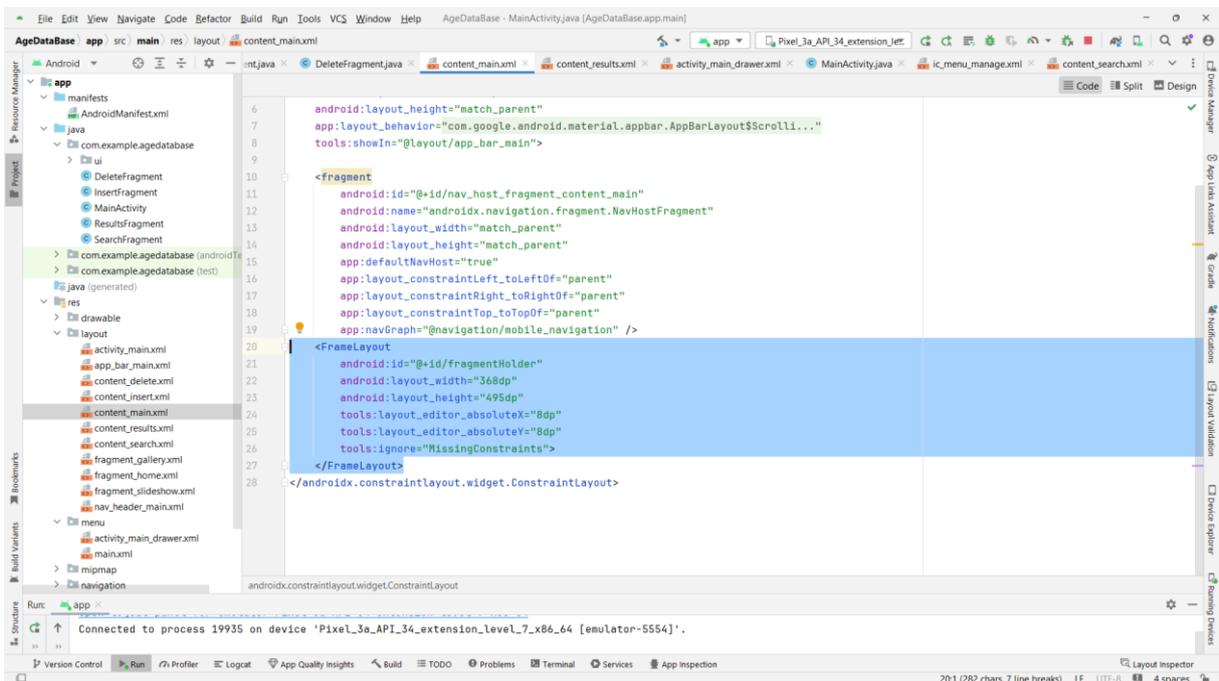




On ouvre le fichier activity_main_drawer.xml dans le dossier res / menu de l'explorateur de projet. Puis on modifie le code dans les balises de groupe que nous avons vues précédemment pour refléter nos options de menu Insert, Delete, Search et Results:



On ouvre le fichier content_main.xml dans le dossier layout et on ajoute ce code XML avant la balise de fermeture du ConstraintLayout.



Tout fonctionne correctement 😊

