**TD N° 3**

**Exercice 1**

**onStop**

***onDestroy()***

**Fermeture**

**Démarrage**

**onCreate()**

**onStart()**

**OnRetart ()**

**OnResume ()**

**onPause()**

**Exécution**

**Processus Tué**

Le diagramme suivant représente le cycle de vie d’une activité.

1. Donner les noms des méthodes manquantes (1), (2), (3) et (4).

2. Quelle est la différence entre la méthode *onResume()* et la méthode numéro (2) ?

3. Quelle est la méthode qui doit être obligatoirement implémentée ?

**Exercice 2**

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=*"Afficher"*  
   android:onClick=*"Display"*/>  
   Donner l’entête de la méthode qui définit le comportement de ce bouton.
3. 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?

1. On aimerait créer un élément EditText.
2. Que permet de faire cet élément?
3. Ecrire le code xml de cet élément, sachant qu’on désire lui donner l’identifiant *“edit”* et la même taille de son conteneur.
4. On aimerait changer la couleur du texte de cet élément. Quel est l’attribut qu’on doit ajouter?

6. Soit l’instruction suivante dans le code d’une activité :  
 pb = (ProgressBar) findViewById(*R.id.progBar*) ;

1. Que permet de faire cette instruction ? Quel est l’identifiant de cet élément graphique dans le fichier xml ?
2. Quel est le type de cet élément graphique ?

**Excercice 3**

Ecrire une application Android qui calcul le double d’un nombre.