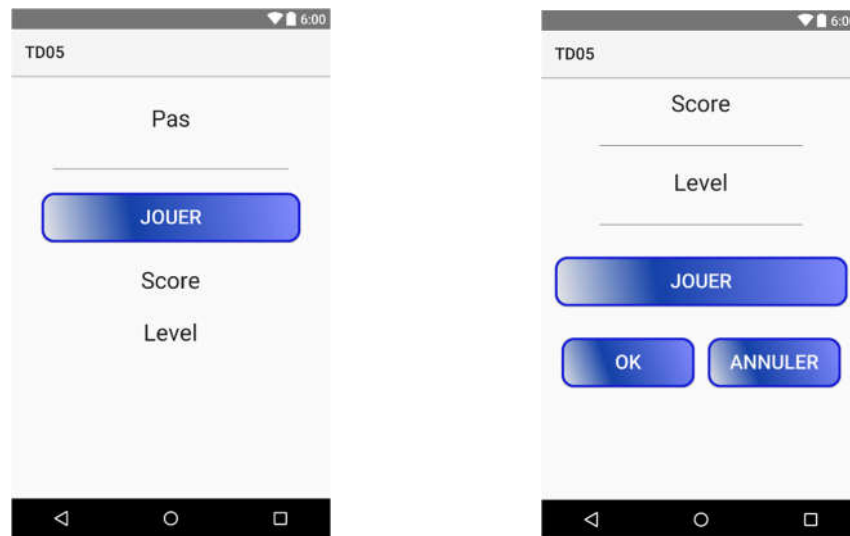


TD 05 / TP 06

StartActivityForResult, OnActivityResult et setResult

Etant donnée une application constituée de deux activités comme montré par la figure suivante :



La première activité est décrite par le fichier xml activity_main.xml. Elle est constituée d'un EditText (**id : Ed_Pas**) pour exprimer le *pas*. Ce *pas* est transmis à la deuxième activité. Elle contient aussi un bouton (**id : Btn_Jouer**) pour lancer la deuxième activité et de deux TextView: le premier (**id : Tv_Score**) contient le score du joueur et le deuxième (**id : Tv_Level**) son niveau. Les valeurs de ces deux TextView sont retournées par la deuxième activité.

NB : les valeurs des deux TextView sont initialement misent à 0.

La deuxième activité est décrite par le fichier second_activity.xml. Cette activité contient deux **EditText** et trois **boutons** :

- Le premier bouton (**id : Btn_Score**) : Lorsque l'utilisateur clique sur ce bouton, le *score* augmente de la valeur du *pas* (envoyée par la première activité). La valeur du *Level* est augmentée par 1 si le *score* dépasse 10 et le *score* est remis à zéro.
- Le deuxième bouton (**id : Btn_OK**) : Lorsque l'utilisateur clique sur ce bouton, le jeu est validé et l'activité doit se fermer (Appel de finish) et le *score* et le *Level* sont retournés à l'activité principale.
- Le deuxième bouton (**id : Btn_Annuler**) : Lorsque l'utilisateur clique sur ce bouton, le jeu n'est pas validé (on ne envoi rien à l'activité principale).
- **NB** : On affiche un message Toast à chaque changement de niveau (lorsque la valeur du *Level* est changée).

1/ Donnez le code de la classe associée à la première activité (MainActivity.java).

2/ Donnez le code de la classe associée à la deuxième activité (SecondActivity.java).

NB :

- N'oubliez pas de transmettre le *pas* (exprimé dans l'EditText) à la deuxième activité.
- N'oubliez pas de retourner le *Score* et le *Level* à la première activité et de les afficher dans leurs TextView dans le cas où le jeu est validé (on a appuyé sur *Ok* dans deuxième activité).