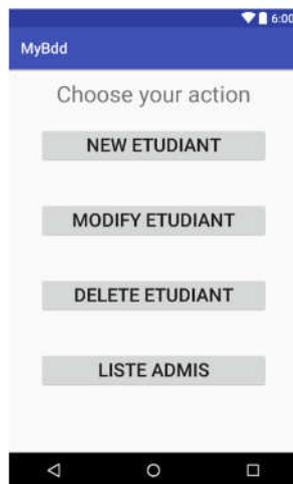


TD N° 05

La base de données SQLite :

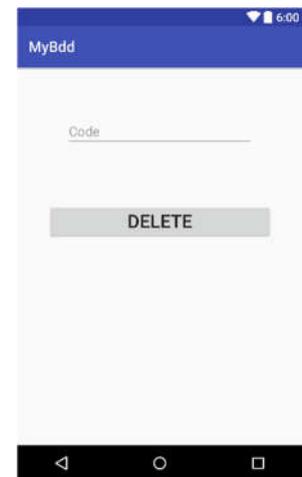
On veut réaliser une application mobile *MyBdd* présentée par ses 5 activités :



MainActivity :
L'activité principale.



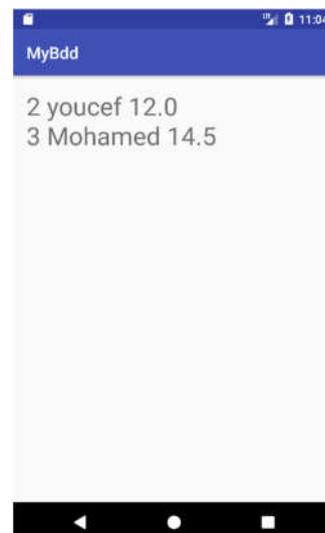
Activity_New_Etud :
L'activité pour ajouter un nouveau etudiant.



Activity_Delete_Etud :
L'activité pour supprimer un etudiant avec son code.



Activity_Update_Etud :
L'activité pour modifier un etudiant en le recherchant avec son code.



Activity_ListeAdmis :
L'activité pour lister tous les étudiants admis (Moyenne >=10).

❖ La classe *MySQLiteHelper* :

- Donnez d'abord la définition de la classe *MySQLiteHelper* qui hérite de la classe *SQLiteOpenHelper* : on définit ici la méthode *onCreate* () et *onUpgrade*() pour respectivement créer et mettre à jour une base de données constituée d'une seule Table **TEtudiants.db**

Le schéma de **TEtudiants**(**CODE, NOM, MOYENNE**).

NB : N'oubliez pas de donner aussi la définition du constructeur de cette classe.

❖ La classe *Etudiant* :

- Donnez la définition de la classe *Etudiant* pour la définition d'un étudiant : ses attributs et ses méthodes : les getters, les Setters et une méthode *toString* pour retourner les attributs d'un objet de type *Etudiant* en chaîne de caractère.

❖ La classe *Etudiant_BDD* :

La classe *Etudiant_BDD* sera utilisée pour la définition des différentes méthodes pour la manipulation de la base de données et sa table : Insertion, modification, Suppression et les différentes requêtes...

- Déclarez deux objets : **Bdd** de type *SQLiteDatabase* et **mySQLiteHelper** de type *MySQLiteHelper*.
- Donnez le code du constructeur de cette classe : `Etudiants_BDD(Context context)`.
- Donnez le code des deux méthodes *Open* () et *Close* () : *Open* retourne une base de données en mode écriture et *Close* ferme celle-ci.

❖ L'activité principale *MainActivity* :

- Donnez le code de cette activité : déclarez vos boutons, les associer au élément de l'interface et implémenter leurs écouteurs de l'événement *OnClick*.

NB : Chaque Bouton renvoi vers l'activité correspondante (voir les figures ci-dessus).