IFT1020 – TRAVAIL PRATIQUE #2 – 31 mai 2003

Un avant goût des Interfaces Graphiques

Mohamed Lokbani

Équipes: Le travail est à faire en monôme (**une seule personne**).
Remise : Deux remises à effectuer : Électronique le **lundi 14 juin, 22h30 au plus tard, sans possibilité de retard** et Papier **au début de l'examen intra du mardi 15 juin**.
Conseil: N'attendez pas le dernier jour avant la remise pour commencer, vous n'aurez pas le temps.

But : Ce TP a pour but de vous introduire dans la manière de réaliser une interface graphique. Il va vous permettre aussi de voir comment regrouper dans un même programme une applet et une interface graphique.

Enoncé : On se propose de réaliser un magasin virtuel disponible soit en ligne (une applet) ou bien soit à partir d'une ligne de commandes (GUI). Ce magasin virtuel va permettre à un client d'acheter un ou plusieurs produits parmi les 3 catégories suivantes : films, jeux, électroniques. Chaque catégorie contient une série d'articles. Un article est représenté par au moins, son nom, une courte description de ce qu'il est, et finalement son prix. Ainsi par exemple les composantes du film **La Matrice** sont :

Nom	La Matrice
Description	La réalité est-elle qu'une immense simulation créée par la matrice? Quand la vraie réalité se mêle avec la réalité virtuelle dans un monde à part !
Prix	19.95

L'interface graphique va permettre au client d'avoir au moins la possibilité de naviguer dans le contenu du magasin virtuel, ou bien de visualiser le contenu de son panier.

Navigation : Le client peut examiner le contenu du magasin et cela en naviguant dans les contenus des différentes catégories. Si le client est intéressé par un article, il peut cliquer dessus pour obtenir plus d'informations comme sa description et son prix. S'il veut acheter l'article en question, il n'a qu'à cliquer sur le bouton approprié par exemple [**Ajouter à mon panier**].

Visualisation : Le client peut examiner le contenu de son panier. Si le panier contient une série d'articles, le client peut en sélectionner un. Dans ce cas, le client va obtenir la description et le prix de l'article sélectionné. Il peut sélectionner un article pour le retirer de son panier, comme il peut demander la somme totale de ses achats.

Contraintes : Pour ce travail, il ne vous est pas demandé d'utiliser les fichiers ni les collections. Vous pouvez vous contenter d'un magasin ne contenant que très peu d'articles (pas 0 ni 1 mais un peu plus) par catégories. Nous vous avons présenté que les grandes lignes de ce magasin virtuel, nous comptons ainsi sur votre imagination et votre créativité pour concevoir tous les détails de ce travail tout en évitant les solutions rudimentaires. Avant de réaliser ce travail, prenez la peine d'examiner autour de vous les différentes conceptions des interfaces graphiques qui vous entourent. Ceci écrit il ne vous est pas demandé de concevoir un « amazon bis » ! Le but de ce travail n'est que de vous donner un avant goût des interfaces graphiques.

Remise : Il est important de noter que votre TP sera exécuté par les démonstrateurs sur une machine Linux avec le compilateur jdk (1.4.2_01). Si par choix vous décidez d'utiliser un autre compilateur, vérifiez que le code que vous avez produit (qui normalement fonctionne correctement chez vous) fonctionne bien sur les ordinateurs du DIRO. Avant de faire cela, assurez vous d'abord que vous avez la bonne version de jdk, en utilisant pour cela la commande : "**java –version**" devra donnée le numéro de version "**1.4.2_01**".

Pour éviter d'oublier un des fichiers lors de la remise, nous vous conseillons de les regrouper dans un seul fichier compressé **tp2.zip** et de ne remettre que ce dernier.

La remise comprend **3** (**TROIS**) choses (avant le lundi 14 juin à 22h30) :

1. Envoyez votre fichier « tp2.zip » par la procédure de remise électronique habituelle (Pour obtenir de l'aide sur cette commande, tapez dans un xterm : man remise). Respecter les noms des fichiers.

   remise dift1020 tp2 tp2.zip

2. Remettez une **copie papier** d'un rapport qui devrait décrire votre programme (pour le contenu d'un rapport voir la FAQ sur la page web du cours).

3. N'oubliez pas de remettre avec votre rapport une **copie papier** de votre programme Java.

Barème

Ce TP1 est noté sur 8 points.

- La non remise électronique (volontaire ou par erreur) est sanctionnée par la note 0.
- La non remise papier vous pénalise de 1 point.
- Les programmes ne contenant pas d'en-tête, -1 point.
- Un programme qui ne compile pas : 0/8.
- Un programme qui compile mais ne fait les choses prévues dans la spécification : 0/8.
- Le code doit être lisible, bien indenté et commenté.

Des questions à propos de ce TP?

L'adresse email: pift1020@iro.umontreal.ca

Pour faciliter le traitement de votre requête, inclure dans le sujet de votre email, au moins la chaîne: [IFT1020]

Mise à jour

31-05-2003 diffusion