IFT1176 – TRAVAIL PRATIQUE #2 – 23 octobre 2002

Interfaces Graphiques

Votre version de Mona Lisa …
où l'art de vouloir égaler Leonardo!

Mohamed Lokbani

Date de remise **électronique: Mercredi 13 novembre, minuit au plus tard**, sans possibilité de retard.

Date de remise **papier:** le cours du Jeudi 14 novembre (pour UdM) et le cours du Samedi 16 novembre (pour Longueuil).

Équipes: Le travail en équipe de deux est permis (même encouragé). Vous ne remettez alors qu'un travail par équipe.

Conseil: N'attendez pas la semaine avant la remise pour commencer, vous n'aurez pas le temps.

---

1. BUT Ce TP a pour but de vous faire pratiquer les interfaces graphiques.

2. Description Dans ce TP, vous devez écrire un programme java qui encapsule le programme réalisé dans le tp1.

3. Travail à réaliser

- Vous devez ressortir **TOUTES** les options disponibles dans le programme vers l'extérieur (coté utilisateur) à travers une interface graphique.
- Vous devez ajouter:
  - Aide en ligne: doit décrire l'utilisation de votre logiciel.
  - Les touches de raccourcis pour tous les items (menus, sous menus etc.) de votre interface graphique avec obligatoirement: CTRL-S pour la sauvegarde des données, CTRL-Q pour fermer l'application et F1 pour l'aide en ligne. Vous avez libre choix pour définir les autres associations.
  - Sauvegarder sous un autre nom (Enregistrer sous …) de votre base de données.
  - À propos de xyz: numéro de version, noms des concepteurs, copyright etc. Où xyz est le nom que vous avez attribué à votre application.
- Pour la réalisation de ce travail pratique, nous vous invitons à laisser place à votre imagination et votre créativité ; évitez donc les solutions rudimentaires.
- Avant de réaliser ce travail, prenez la peine d'examiner autour de vous les différents désignes des interfaces graphiques qui vous entourent.
- Vous devez écrire vos classes dans d'autres fichiers en respectant la même arborescence que le Tp1, sauf que vous allez remplacer Tp1 par Tp2.
- Si vous voulez apprendre et surtout gagner du temps car n'oubliez pas que vous devez connecter votre code du tp1 au GUI, éviter les logiciels tels que JBuilder, J++ etc.

4. Remise Il est important de noter que tous votre TP sera exécuté par les démonstrateurs sur une machine Windows ou Linux avec le compilateur jdk (1.4). 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 de la DESI/DIRO. Pour Linux, assurez vous d'abord que vous avez exécuté la commande:

inclure jdk [vous allez obtenir cet affichage**]**
La version jdk-1.4.0 sera utilisée.

Vous devez faire **deux types** de remise:

Électronique: au plus tard le **23 octobre 2002 avant minuit**.

Papier: le cours du Jeudi 14 novembre pour les étudiants inscrits à l'UdM, et Samedi 16 novembre pour les ceux inscrits à Longueuil.

Dans le répertoire où sont vos programmes, tapez:

remise pift1176 tp2 l'ensemble de vos fichiers

La procédure de remise a été décrite dans la démonstration #1.

5. Barème

Ce TP2 est noté sur 14 points.

- La non remise électronique (volontaire ou par erreur) est sanctionnée par la note 0.
- La non remise papier vous pénalise de 5 points.
- Les programmes ne contenant pas d'en-tête, -2 points.
- Un programme qui ne compile pas : 0/10.
- Un programme qui compile mais ne fait les choses prévues dans la spécification : 0/10.
- Le code doit être lisible, bien indenté et commenté.

En plus du code source que vous devez remettre, Vous devez remettre aussi un document, ne dépassant pas les 3 pages, expliquant la conception de vos programmes.

6. Des questions à propos de ce TP?

L'adresse email: dift1176@iro.umontreal.ca

Pour faciliter le traitement de votre requête, inclure dans le sujet de votre email, au moins la chaîne: [IFT1176]

7. Mise à jour

23-10-2002 diffusion