

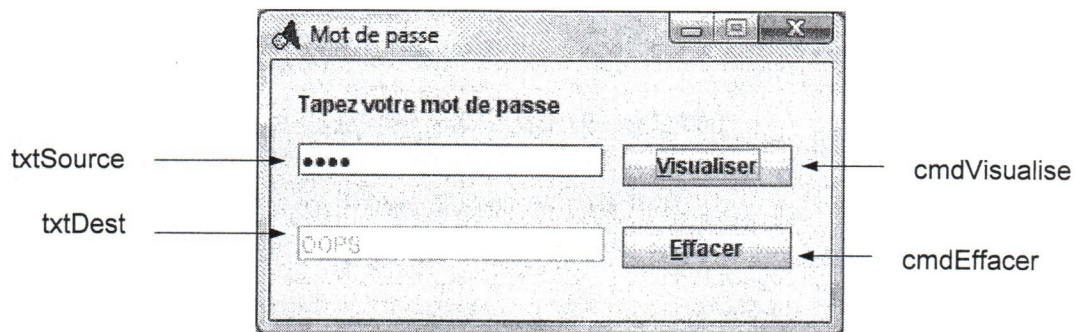
# Evénement

## Thème

Les *listeners* et l'approche événementielle



### Item 1 Créer un projet permettant de développer l'application ci-dessous.



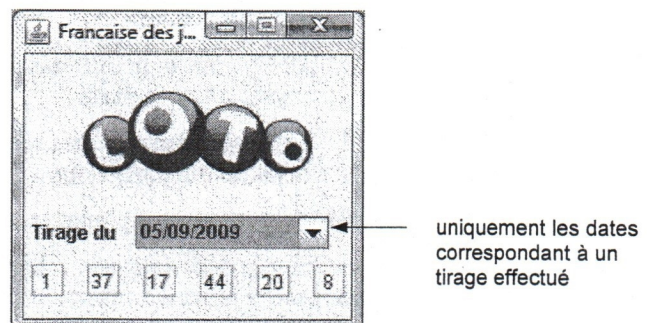
Fixer les propriétés initiales des contrôles afin de respecter les contraintes suivantes:

1. *txtSource* permet la saisie d'un mot de passe (caractères remplacés par des \*)
2. Le contenu de *txtDest* ne peut pas être modifié par l'opérateur.
3. Les boutons ont un raccourci clavier.

Ecrire ensuite les méthodes d'événement qui permettent les fonctionnalités suivantes:

1. Un clic sur *cmdVisualiser* affiche en clair, dans le contrôle *txtDest*, le mot de passe tapé.
2. Un clic sur *cmdEffacer* efface le contenu des 2 zones de texte et donne le focus (*requestFocus*) à *txtSource*

### Item 2 Réaliser la version définitive de l'application d'affichage du loto permettant à l'opérateur de choisir la date du tirage.

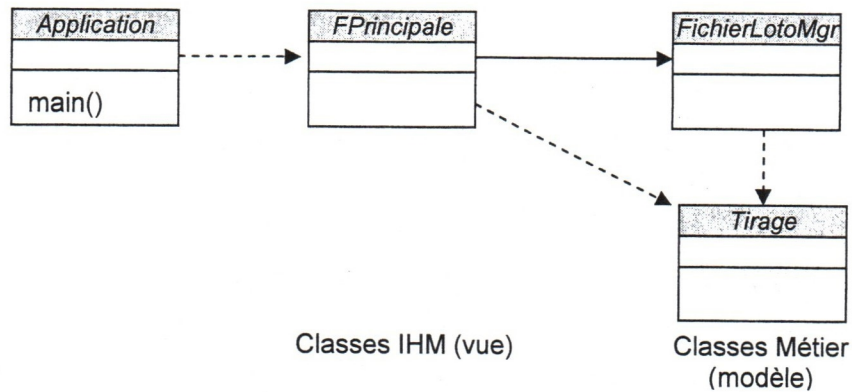


Cette version tiendra compte des nouvelles règles métier décidées par la Française des jeux. Ces règles seront déduites de l'analyse du fichier d'archive disponible ici:

[http://www.fdjeux.com/generated/dyn/loto/nouveau\\_loto.zip](http://www.fdjeux.com/generated/dyn/loto/nouveau_loto.zip)



L'architecture idéale serait



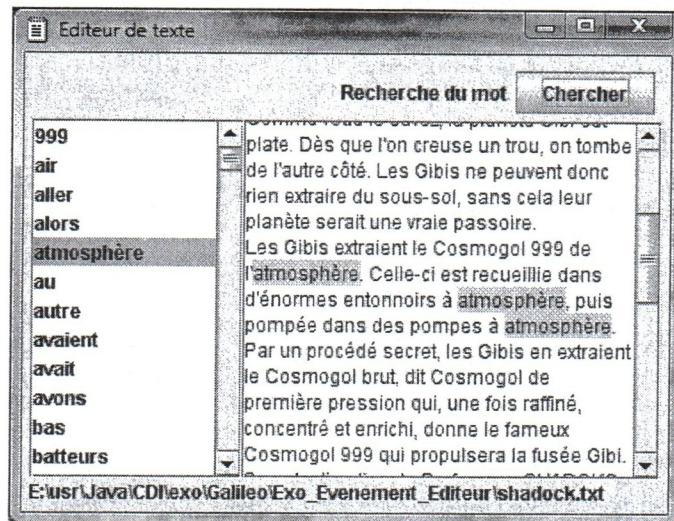
Où *FichierLotoMgr* est une classe *boundary* exposant des méthodes permettant d'obtenir la liste des dates disponibles et le tirage effectué à une date donnée.

*Tirage* est une classe *entity* conceptualisant un tirage (6 boules à une date donnée).



### Item 3

Enrichir l'application éditeur.



1. Le bouton "Chercher" est initialement grisé; il sera actif si un mot de la liste est sélectionné.
2. Un clic sur le bouton a pour effet de surligner toutes les occurrences du mot choisi, dans le texte.
3. Un double-clic sur un élément de la liste déclenche la même action que celle décrite ci-dessus

#### Renseignements techniques

Le sur lignage peut être obtenu en utilisant un objet de classe *DefaultHighlighter* associé à la zone de texte. Une recherche sur internet peut s'imposer.

Il est conseillé de placer tout le code de manipulation du fichier texte dans une classe *boundary*. Cette classe pourra exposer, par exemple, les méthodes:

```
public String getContenu()
public Vector<String> getMots()
```