

TP : 2ème Jalon

J2 : Création de l'application WPF

Suite du Cours / TD :

- Attention à prendre en compte les remarques et l'analyse effectuée lors des heures de cours.

Objectifs de ce jalon :

- Créer une application WPF avec l'architecture nécessaire pour utiliser le patron de conception MVVM.
- Ajouter une référence à la couche d'accès au modèle précédemment créée pour disposer du modèle et donc des objets métiers. N'oubliez pas d'ajouter à l'accès à votre Business Layer pour bénéficier de vos requêtes et de vos commandes.
- Mise en place du ou des écran(s) étudié(s) en TD :
 - A gauche, une ListView pour avoir une liste de jeux.
 - A droite, le détail de du jeu sélectionnée dans la ListView.
 - Par défaut, la première ligne est sélectionnée est le premier jeu de la liste.
 - Un filtre sur le genre de jeu ou sur l'éditeur sous forme d'une dropdown.
 - Pensez à trier votre liste de jeu de manière intelligente.
- Le détail du jeu devra intégrer la liste des évaluations en lecture (évaluateur, date et nom).
- Mise en place de la modification d'un jeu (exemple : modification de la description) dans l'écran de détail.

Bonus :

- Ajouter la possibilité de créer un nouveau jeu directement dans l'application.

Quelques conseils :

- N'oubliez pas de réutiliser les méthodes disponibles dans la couche d'accès aux données et notamment dans votre Business Layer. Il faudra aussi alimenter cette couche au fur et à mesure des besoins.
- Attention à bien récupérer les exemples du cours pour les classes de bases, elles permettent de faciliter le développement de l'application.
- Attention aux régressions dans le projet de tests unitaires, aucunes régressions ne doivent être présente une fois le client lourd terminé.
- Le "design" est libre (couleurs, thèmes, etc.). L'utilisation d'un thème est recommandé pour un meilleur résultat.

Sorties du jalon :

- Une application client lourd sous forme d'un exécutable répondant aux besoins.
- Une couche métier enrichie.