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 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.