

TP 1 : Développement d'un robot d'intexation

1 Objectif

Ce TP vise à programmer une interface graphique en Java et appliquer les principes vus en cours sur la conception d'interface graphique.

2 Travail à réaliser

Vous avez à développer avec la librairie **Java FX** une application permettant de télécharger (*crawler*) des pages Web et de gérer les pages sauvegardées. Votre interface devra permettre les opérations suivantes :

- Choisir le répertoire où sont sauvegardées les pages Web,
- Saisir l'URL d'une page Web à télécharger,
- Fournir les 2 options suivantes lors du téléchargement : niveau de récursivité des pages à télécharger, téléchargement optionnel des images/vidéo,
- Visualiser l'arborescence des pages téléchargées,
- Supprimer une page Web déjà sauvegardée,
- Visualiser la page Web.

Enfin, votre application devra être internationalisée en proposant un affichage en trois langues (dont un qui n'est pas écrit avec un alphabet latin¹).

Dans un premier temps, il vous est demandé un prototype papier ou réalisé avec un logiciel de votre choix. Dans un second temps, vous coderez l'application.

Trois séances de TP de 3 heures sont prévues au total pour ce sujet.

3 Critères d'évaluation

La notation prendra en compte les éléments suivants :

- Utilisabilité de l'interface graphique.
- Présence des différentes fonctionnalités demandées,
- Clarté du code **Java FX** en séparant la gestion des données de celle de l'affichage,
- Codage des opérations de téléchargement pour ne pas figer l'interface utilisateur.

4 Fichiers à fournir

Il vous est demandé de déposer avant la 2me séance votre prototype réalisé lors de la première séance.

1. Vous pouvez pour ce TP utiliser **Google Traduction** dans le cas où la traduction vous poserait des problèmes...

À l'issue de la 3^{me} séance, vous devrez également préparer une archive contenant le code source ainsi qu'un .jar permettant d'exécuter votre application.

Ces fichiers sont à déposer par binôme sur le site de l'e-UAPV.