

Séance 9 - TP - Ajout des guichets dans le monde graphique



Fusion des applications - Ajout des guichets

Introduction

Nous disposons actuellement :

- d'une part, d'une application graphique permettant de créer un monde graphique **MondeIG**
- et, d'autre part, de l'application **Twisk** permettant de créer un monde **Monde** et d'en demander une simulation (c'est-à-dire la génération de clients parcourant les étapes du monde).

Question 1 - Fusion des deux applications

Comme vous êtes 2 à avoir développé l'interface graphique de Twisk, c'est le moment de choisir la meilleure des deux.

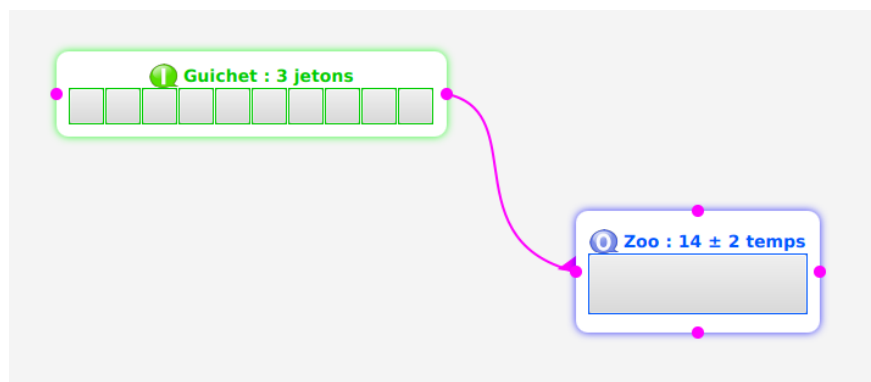
Dans votre projet IntelliJ **twisk**, insérez les packages/classes (**mondeIG**, **outils**, **vues**, **exceptions**) de votre TP d'Interfaces graphiques, ainsi que la classe **twisk.Main** qui lance l'interface graphique.

Copiez également les images du répertoire **ressources** dans le répertoire **ressources** de **twisk**. Si ce n'est pas déjà fait, il serait judicieux de ranger ces images sous **ressources/images**, sous réserve de changer les instructions de lecture dans les vues qui les utilisent.

Assurez-vous que les 2 **main** fonctionnent encore.

Question 2 - Gestion des guichets

Il est temps d'ajouter au projet **Twisk** la gestion des guichets.



Commencez par placer dans l'interface graphique le bouton qui permet d'ajouter un guichet, puis les instructions de l'écouteur associé au bouton, etc.

À noter que le menu **Edition** doit permettre de modifier le nom d'un guichet et le menu **Paramètres** de modifier son nombre de jetons.