

Remarque : remettre individuellement sous forme d'une archive ZIP les codes sources commentés de l'application à la fin de la séance (3 heures). Seules les questions 1 et 2 sont obligatoires.

A. Interface graphique

On souhaite réaliser une interface graphique permettant de remplir une fiche personnage d'un Jeu de Rôle.

<input type="checkbox"/>	Nom	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Race	<input type="text" value="▼"/>
<input type="checkbox"/>	Classe	<input type="text" value="▼"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/> H <input type="radio"/> F	
<statut>		0.0.1

Cette interface sera composée :

- d'une barre d'outils (à gauche) contenant une grille de 4 boutons représentant chacun une action (sous forme de texte et/ou d'image) : nouveau, charger, enregistrer, enregistrer sous... ;
- d'une barre d'état (en bas), avec un label vide à gauche et la version de programme à droite;
- d'un panneau d'information (au centre), avec une zone de saisie (nom), des listes déroulantes (race, classe), des boutons radio (sexe).

1. Compléter les fichiers java pour obtenir cette interface. La classe CharacterSheetListener n'est pas à compléter pour le moment.

B. Réaction aux évènements

On souhaite maintenant pouvoir définir des réactions aux différents évènements utilisateurs.

2. En reprenant les exemples vus en cours, et en veillant à bien séparer le code de présentation des composants de celui permettant la réaction aux actions utilisateurs (c'est ici que la classe CharacterSheetListener est à compléter), afficher l'action effectuée dans la barre d'état. On ne s'intéresse ici qu'aux actions des boutons de la barre d'outils.

C. Aller plus loin (Optionnel)

Pour cette partie aucune nouvelle classe n'a besoin d'être créée.

On souhaite maintenant ajouter plus d'éléments à notre fiche, notamment les caractéristiques. Le système de caractéristiques obéit à certaines règles :

- Chaque caractéristique a une valeur initiale de 8 et doit être comprise entre 8 et 15.
- Le total de points à dépenser est de 27.

Les caractéristiques à ajouter sont la Force (Str), la Constitution (Con), la Dextérité (Dex), l'Intelligence (Int), la Sagesse (Wis) et le Charisme (Cha). Vous veillerez à respecter le design pattern MVC en ajoutant les caractéristiques au Model.

On utilisera des listes déroulantes (Spinner) pour modifier les valeurs.

3. Coder tout d’abord la nouvelle interface.

<input type="checkbox"/>	Nom	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Race	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Classe	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/> H <input type="radio"/> F	
<input type="checkbox"/>	Str : <input type="text"/> <input type="text"/>	Int : <input type="text"/> <input type="text"/>
	Con : <input type="text"/> <input type="text"/>	Wis : <input type="text"/> <input type="text"/>
	Dex : <input type="text"/> <input type="text"/>	Cha : <input type="text"/> <input type="text"/>
	Total : <input type="text"/>	
<statut>		0.0.1

4. Ajouter finalement les réactions aux évènements pour être en mesure d’appliquer les règles.