

Qualité de Développement – TP6

L'objectif de ce TP est de reprendre la conception de l'application de gestion de notes d'étudiants du TD1 afin de réaliser la partie dialogue utilisateur /machine par des interfaces graphiques.

La partie dialogue utilisateur/machine comprendra 3 fenêtres : une fenêtre principale permettant de saisir l'identifiant et le mot de passe et de se connecter (voir figure 1) ; une fenêtre relative à une session enseignant qui permet de sélectionner une matière enseignée par l'enseignant connecté et de modifier les notes des étudiants inscrits dans cette matière (voir figure 2) ; une fenêtre relative à une session étudiant permettant d'afficher les notes de l'étudiant connecté (voir figure 3).

Fenêtre principale « Gestion de notes » : Elle sera composée de 2 zones de texte pour saisir l'identifiant et le mot de passe, et de 2 boutons, l'un pour se connecter l'autre pour quitter.

Fenêtre « Session Enseignant » : Elle sera composée de 2 listes déroulantes pour sélectionner une matière enseignée et un étudiant inscrit dans cette matière, d'une zone de texte pour afficher la note de l'étudiant dans la matière sélectionnée et de saisir éventuellement sa nouvelle note, et de 2 boutons l'un pour modifier la note, l'autre pour quitter l'application.

Fenêtre « Session Etudiant » : Elle sera composée d'un label pour afficher le nom et le prénom de l'étudiant connecté, d'une zone de texte multilignes pour afficher les notes de l'étudiant et d'un bouton pour quitter l'application.

Travail à faire :

- 1) Créer un nouveau projet Modelio.
- 2) Dans le volet navigateur de projets, déployer l'arborescence du projet jusqu'au dossier de même nom que le projet. Faire un clic-droit sur ce dossier et choisir **Import/Export > Import > Model import...** Ouvrir le projet créé dans le TP2, puis le fichier **project.conf** et importer les éléments du diagramme de classes créés dans le TP2.
- 3) Faire les modifications nécessaires pour réaliser le dialogue par des interfaces graphiques comme indiqué plus haut. On utilisera, au choix, soit **Java Swing**, soit **Java FX**.

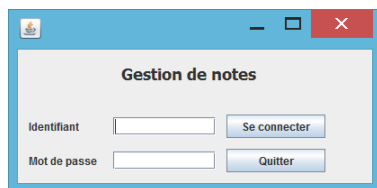


Figure 1- Fenêtre principale

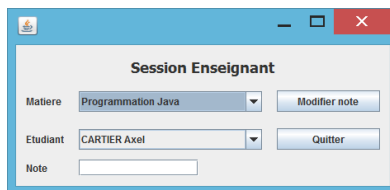


Figure 2 - Fenêtre Session Enseignant

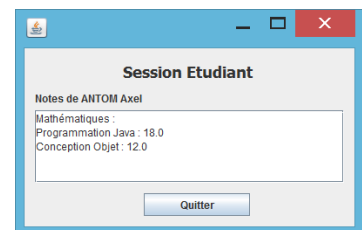


Figure 3 - Fenêtre Session Enseignant