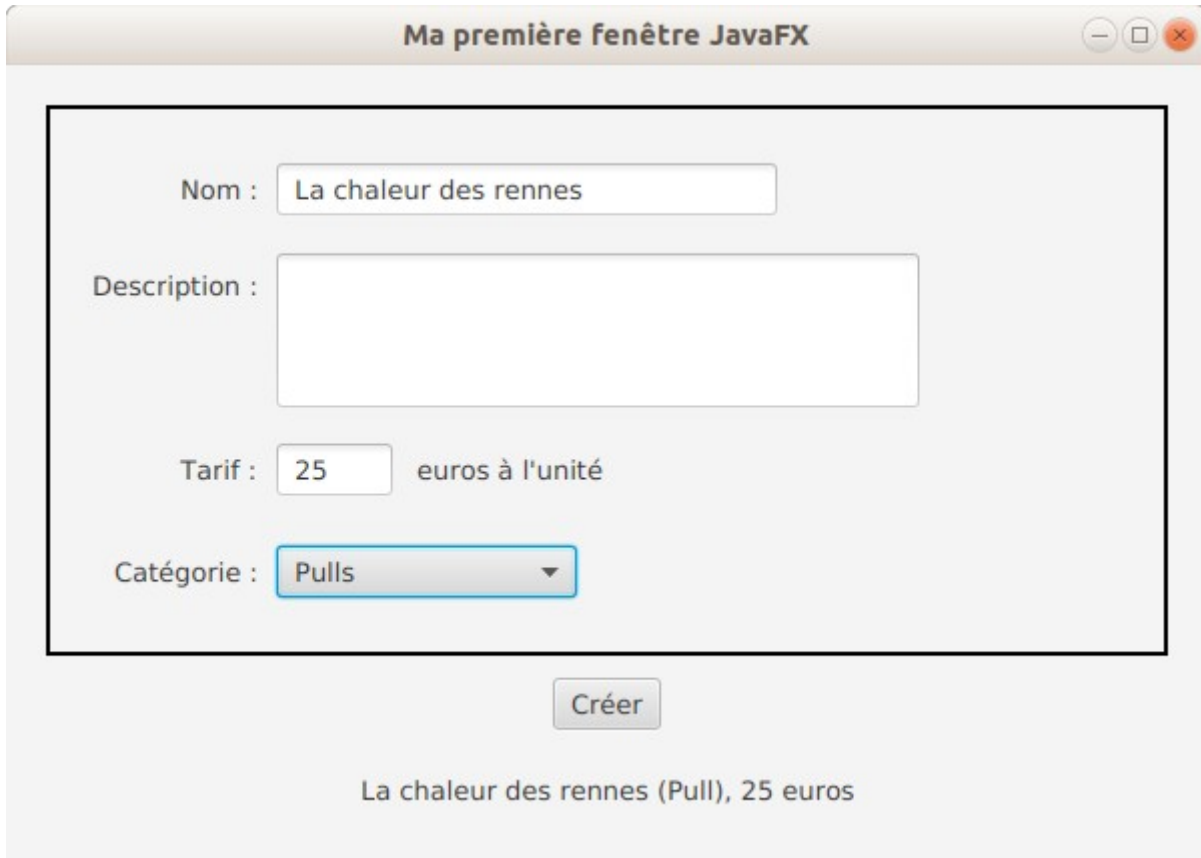


Conception et Programmation Objet Avancées
TD n°4

Lancer (JavaFX)SceneBuilder

Construire une interface identique à ce qui suit :



Vbox, GridPane, FlowPane sont à chercher dans la partie *Containers*

Label, TextField, TextArea, ChoiceBox sont dans la partie *Controls*

Utiliser *VBox* pour aligner verticalement les trois panneaux (saisie produit, bouton créer, zone d'affichage), *GridPane(4, 4)* pour la saisie, et *FlowPane* pour les deux panneaux bouton et affichage.

Ne pas oublier de donner un *fx:id* à tous les composants sur lesquels il faudra interagir (accéder au texte saisi et modifier le label d'affichage) → accordéon de droite *Code*.

Gestion du bouton : indiquer le nom de la méthode déclenchée au clic sur le bouton → accordéon de droite *Code*.

Enfin, indiquer quelle classe va servir de contrôleur → accordéon de gauche *Controller*.

2) Créer un nouveau projet JavaFX, et tester votre application

- charger le fichier fxml
- lier le composant racine (la *Vbox*) à la scène
- lancer et corriger votre code jusqu'à ce que la fenêtre apparaisse
- Votre programme doit :
 - 1) utiliser les champs de saisie pour créer une instance du modèle (Produit) lorsqu'on clique sur Créer
 - 2) utiliser la méthode `toString()` du modèle pour compléter le label du bas, ou utiliser ce label pour afficher (en rouge), les exceptions éventuellement lancées par les setters du modèle (titre ou description vide) ou les erreurs détectées au niveau du contrôleur (champ de tarif non numérique, pas de choix de catégorie).

Pour réaliser cette partie, il faut :

- déclarer en variable d'instance les 5 composants à qui vous avez donné un *fx:id*
- écrire la méthode *creerModele* appelée au clic sur le bouton *Créer*

Bonus : réaliser une insertion dans la base de données au clic sur le bouton de création.

A rendre via *github*. Ne pas oublier de mettre à jour le *Trello* ou le *board GIT* avec le pourcentage de travail de chacun.