

TD3 : les interfaces graphiques et les événements

Le but de cet exercice est de renforcer les idées et les concepts sur les événements dans les javas Beans et de les implémenter à travers une interface graphique.

Développez le jeu pendu en suivant les règles suivantes :

- 1) Créer une liste de mots dans un fichier
- 2) Choisissez un mot aléatoire du fichier (sans l'afficher)
- 3) Ouvrir une fenêtre graphique pour le jeu dans laquelle vous auriez à :
 - a. Définir 2 boutons
 - i. Bouton « Nouveau Mot » désactiver au début du jeu
 - ii. Bouton « Quitter » toujours activé et qui ferme la fenêtre quand on le clique
 - b. Indiquer le nombre de lettre du mot à deviner
 - c. Préparer un espace pour que le joueur fasse un choix lettre après lettre
 - i. Vous pourriez présenter un clavier de lettres comme une série de boutons et désactiver à chaque tour la lettre choisie
 - ii. Vous pourriez créer un espace texte où le joueur fait entrer exactement une lettre
 - d. A chaque fois une lettre est choisie deux cas apparaissent :
 - i. La lettre est présente dans le mot et donc sera afficher dans le mot caché (dans toutes les cases qui la représentent)
 - ii. La Lettre n'existe pas vous commencer/continuer à dessiner votre pendu dans cet ordre : Tête (Rond) -> Corps (Tiré vertical) -> Main droite -> main gauche -> pied droit -> pied gauche
 - e. Si le dessin du pendu est terminé afficher un message d'échec
 - f. Si le mot est deviné afficher un message de réussite
 - g. Activer le bouton « Nouveau Mot » à la fin de chaque tour de jeu qui va relancer la fenêtre avec un nouveau mot à deviner (étape 2-3)

