

Labo #2

Interfaces graphiques et base de données

Ce travail peut être fait en équipe, soit la même que pour le projet.

Reprendre votre Labo1.

Votre serveur de base de données sera **MySQL** (je vous montrait d'autres pendant le cours), votre base de données se nommée **bdlivres** et votre table **livres** (vous allez définir les attributs et type des attributs selon ceux du labo1).

Vous allez créer un **controleurLivres** et un **modelLivres** qui va s'occuper de la base de données (ce sera un DAO). Votre serveur de base de données sera **MySQL** (je vous montrait d'autres pendant le cours), votre base de données se nommera **bdlivres** et votre table **livres**.

Attributs de la table livres

- Le numéro du livre
- Le titre
- Le numéro de l'auteur
- Année de publication
- Le nombre de pages
- La catégorie du livre

À faire :

1. Créer une interface de départ appelée par le « main » de la classe **Application**, avec une barre de navigation pour répondre aux demandes du point 2.

Toute requête sera faite à la base de données et non pas à une structure de données de JAVA. L'objectif est de travailler directement avec la base de données.

2. **Options** (de a. à g.) de cette interface via un **JToolBar** (barre de navigation)

Critère de réalisation

- Toutes les éléments des listes déroulantes doivent être prises directement de la table **livres**.
- Les affichages se feront par un **JTable**.

- a. **Lister** tous les livres dans un **JTable**.
- b. Via une liste déroulant vous allez **afficher tous les livres d'une catégorie choisie dans la liste**.
- c. **Rechercher et lister** un livre via son numéro, pris d'une liste déroulante.
- d. **Rechercher tous les livres d'un auteur donné**. Le numéro de l'auteur sera pris d'une liste déroulante.
- e. **Modifier le titre d'un livre** en choisissant le numéro du livre et nouveau livre. Vérifiez le résultat via l'option c. du menu.
- f. **Supprimer un livre** en choisissant le numéro du livre. Vérifiez le résultat via l'option c. du menu.
- g. **Enregistrer un nouveau livre**. Faudra faire afficher un formulaire pour la saisie du nouveau livre.

Critère de réalisation

- Dans votre formulaire vous devez vérifier que le numéro du livre n'existe pas déjà. Prévoir un message d'erreur si tel est le cas, autrement les différents éléments seront des champs de saisie exception pour la catégorie qui sera des boutons radio. Vérifiez le résultat via **l'option c.** du menu.

Aspects ergonomiques des interfaces graphiques

Utilisez toutes les possibilités des librairies **Swing**, **AWT** ou **FX**. Utilisez des polices de caractères, des couleurs, des gras et italiques, des images et/ou couleurs pour les fonds écran de vos interfaces. Ces interfaces doivent absolument être de très bonne qualité, ce qui sera profitable pour votre final.

REMISE

Le projet sera déposé dans LEA. Lors de la remise placez l'url de votre vidéo des tests ainsi que le nom des membres de votre équipe. Pour les tests **suivre l'ordre du point 2** de ce document. Vous devez parler dans votre vidéo sans à voir à montrer votre code (sauf si celui-ci ne fonctionne pas), seulement les tests.

Toute consigne non respectée vous fera perdre 10% de la note finale.