

Labo #1

Interfaces graphiques et fichiers binaires

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

Vous allez prendre de LEA le fichier livres.txt dont la signification de chaque donnée séparée par un ; est :

- 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**. Via cette classe vous allez appeler une méthode qui va lire le fichier **livres.txt** et enregistrer son contenu dans le fichier **livres.bin**, un fichier binaire (RandomAccessFile). À partir de ce moment toute requête sera faite à ce fichier et non pas à une structure de données de JAVA. L'objectif est de travailler directement avec le fichier.

Critère de réalisation

- Le choix de fichier texte sera fait pas un **JFileChooser**.
2. Options de cette interface via un **JToolBar** (barre de navigation)
 - 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.

Critère de réalisation

- Toutes les éléments des listes déroulantes doivent être prises directement du fichier livres.bin.
- Les affichages se feront par un JTable.

- 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 et AWT. 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 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, seulement les tests.

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