

TP 3 – PokemonTournament WPF - Binding MVVM

Objectif du TP :

Enrichir l'application WPF du TP2. Créer un UserControl et l'utiliser puis créer des fenêtres de gestion ergonomique grâce au binding MVVM. Vous êtes maintenant par groupe de 4, à vous de vous organiser afin de répondre aux différents besoins du TP.

Etape 1 : Gestion de projet et gestion d'équipe

Vous travaillez maintenant en équipe, il faut donc vous organiser. A vous de décider, éventuellement, d'un chef de projet qui découpera les différentes tâches décrites ci-dessous et de les affecter aux différents développeurs. Il vous faudra également des outils comme un partage de code source type Team Foundation Server.

La façon dont vous vous êtes organisés et comment vous avez partagé les différentes tâches devrons nous être présentée à la fin.

Etape 2 : Binding

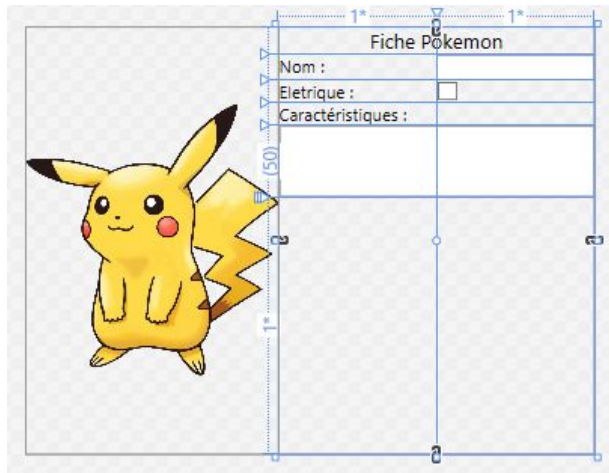
Créer une fenêtre de gestion pour ajouter, modifier des Stades, des Matches et des tournois. Ces fenêtres devront bien sûr implémenter le binding et le MVVM.



Attention : exemple non contractuel

Etape 3 : Création d'un contrôle personnalisé

Créer un UserControl (WPF) que vous nommerez CtrlPokemon. Il permettra d'afficher les propriétés d'un Pokemon. Il ne devra contenir aucun code métier.



Attention : exemple non contractuel

Etape 4 : Utilisation d'un contrôle personnalisé

Utiliser ce contrôle utilisateur dans la fenêtre de gestion des Pokemons ainsi que dans la fenêtre de gestion d'un match.

Etape 5 : Mise en place des tests unitaires

Commencez à mettre en place des tests unitaires dans votre projet. Ces tests doivent être implémentés dans la partie Model de votre application.

Etape 6 : Lancement du tournoi

Il doit être possible de lancer le tournoi en deux modes :

- Un mode automatique qui selon les caractéristiques des Pokemons et des Stades ainsi qu'une partie d'aléatoire va jouer les différents matchs. Dans ce mode les deux joueurs peuvent parier sur un ou plusieurs Pokemons. Le parieur gagnant remporte des points.
- Un mode jouable ou chaque joueur peut jouer un des Pokemons du match. Vous pouvez opter sur un jeu de type "pierre-feuille-ciseau" laissez libre cours à votre imagination débordante !

Conclusion

A la fin de ce TP, vous aurez une gestion complète et ergonomique de votre tournoi de Pokemons.