

Java – Interfaces graphiques

TP3

Ciné graphique

1 Introduction

Ce TP3 va consister à utiliser *SWING*, le framework graphique de Java, pour ajouter une interface graphique à votre programme (réalisé en TP1 et TP2).

Toute la documentation Java se trouve sur :
<http://download.oracle.com/javase/7/docs/api/>

2 Travail à effectuer

Commencez par réfléchir à la meilleure façon de réaliser l'application en réutilisant un maximum de code tout en respectant le principe du MVC. Présentez votre solution à l'enseignant **avant** de commencer.

1. Modifiez votre code pour qu'il respecte le design pattern MVC
2. Créez une vue *SWING* simple implémentant au minimum les fonctions suivantes :
 - Choix du fichier à charger
 - Affichage d'un film
 - Film suivant et film précédent
 - Film aléatoire
 - Recherche d'un film

Attention à bien gérer le redimensionnement des vues pour que votre application puisse fonctionner sur un écran de netbook ou un écran 4k.

3 Livraison

Ce TP doit être rendu terminé avant le 20 février à 23h59.

Le transmettre à o.goutet@openium.fr dans un fichier compressé qui contiendra un dossier avec le nom du binôme.