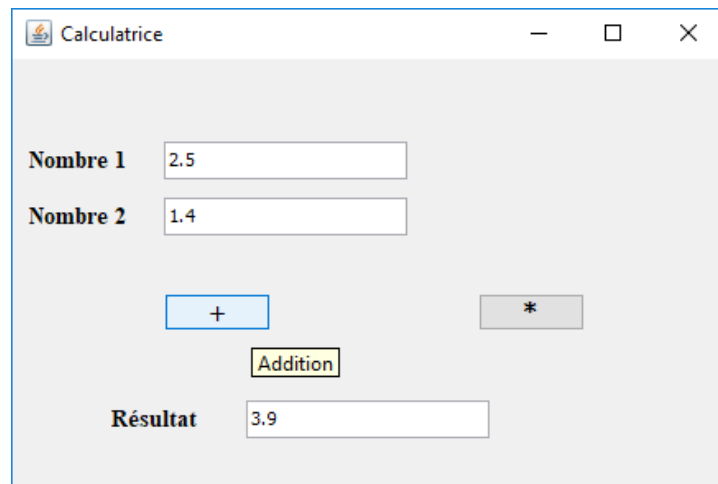
	<p align="center">Direction Générale des Etudes Technologiques Institut Supérieur des Etudes Technologiques de Djerba</p> <p align="center">Département Technologies de l'Informatique</p>	
Classe : 2^{ème} année Licence : L2-DSI	Date : 30/05/2019 (2h)	
Enseignant Responsable : Anis ASSAS	Module : Atelier Java	

Evaluation TP

1. Créez un nouveau projet Java intitulé : ExamenTP_L2DSI_Votre_NOM_Prenom, puis le package com.dsi.votreNom_Prenom
2. Sous ce package, créez la classe **Calculatrice.java** permettant de visualiser l'interface graphique ayant l'allure suivante :



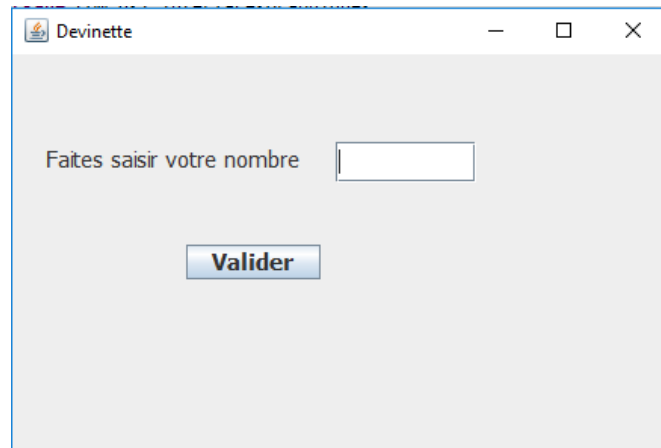
Cette fenêtre permettra de :

- Saisir deux nombres (type double).
- Calculer et afficher la somme des deux nombres en cliquant sur le bouton comportant l'opérateur "+"
- Calculer et afficher le produit en cliquant sur le bouton comportant l'opérateur "*"

NB :

- La fenêtre devrait avoir comme titre « Calculatrice ».
- En cliquant avec la souris sur la fenêtre, on devrait afficher sur la console le message suivant : « Cette interface graphique simule une calculatrice ! ».
- Une bulle d'aide comportant le texte « Addition » en laissant la souris sur le bouton + ainsi que « Multiplication » en agissant sur le bouton *

3. Sous le même package, créer une nouvelle classe **Devinette.java** permettant de simuler un jeu ayant l'interface suivante :



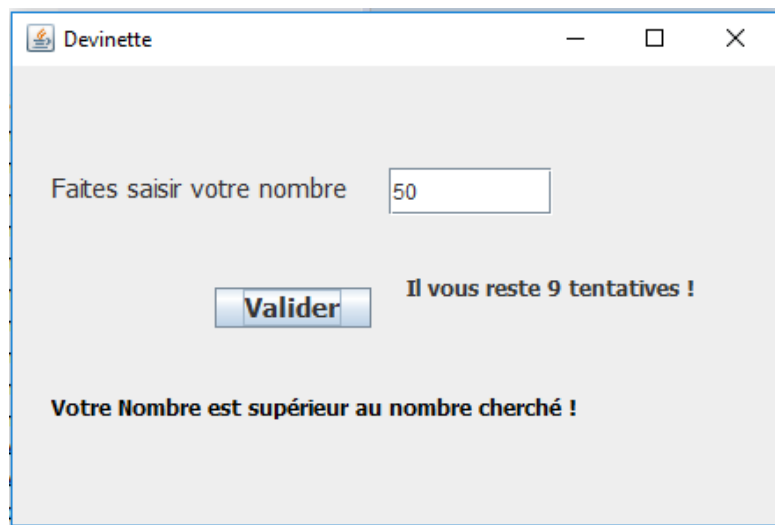
Ce jeu consiste à :

- Générer un nombre secret aléatoire compris entre 0 et 100.

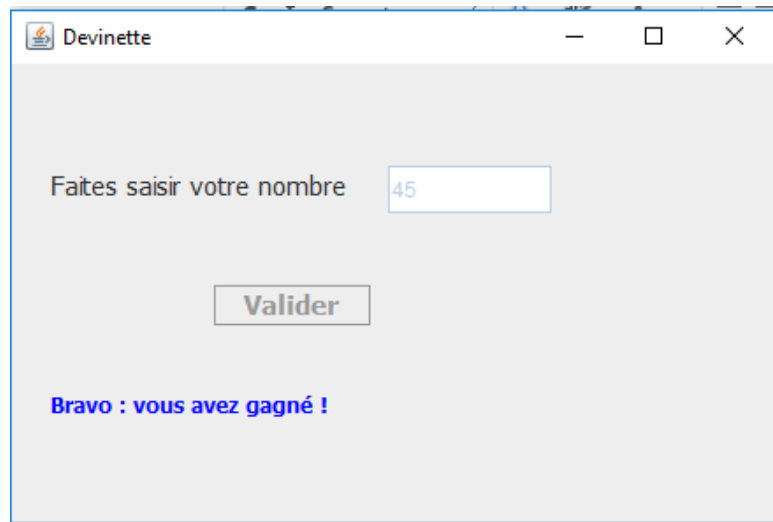
Indication : Pour ce faire, vous pouvez utiliser ceci :

```
Random r= new Random();  
nombreSecret = r.nextInt(100);
```

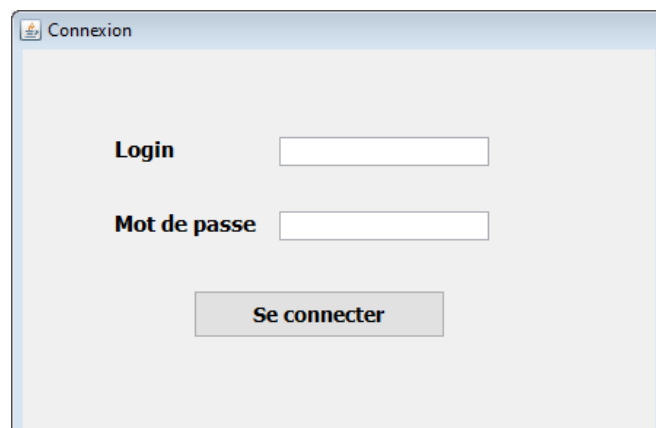
- Le but du jeu est de pouvoir deviner ce nombre en 10 essais de saisie au maximum.
- A chaque itération, on devrait afficher :
 - i. En cas d'échec : le nombre d'essais restants ainsi qu'une comparaison du nombre saisi au nombre cherché.



- ii. Si jamais, on dépasse les 10 tentatives sans deviner le nombre, on devrait afficher le message : « Désolé, vous avez perdu ! »
- iii. En cas de succès, on devrait afficher ceci :



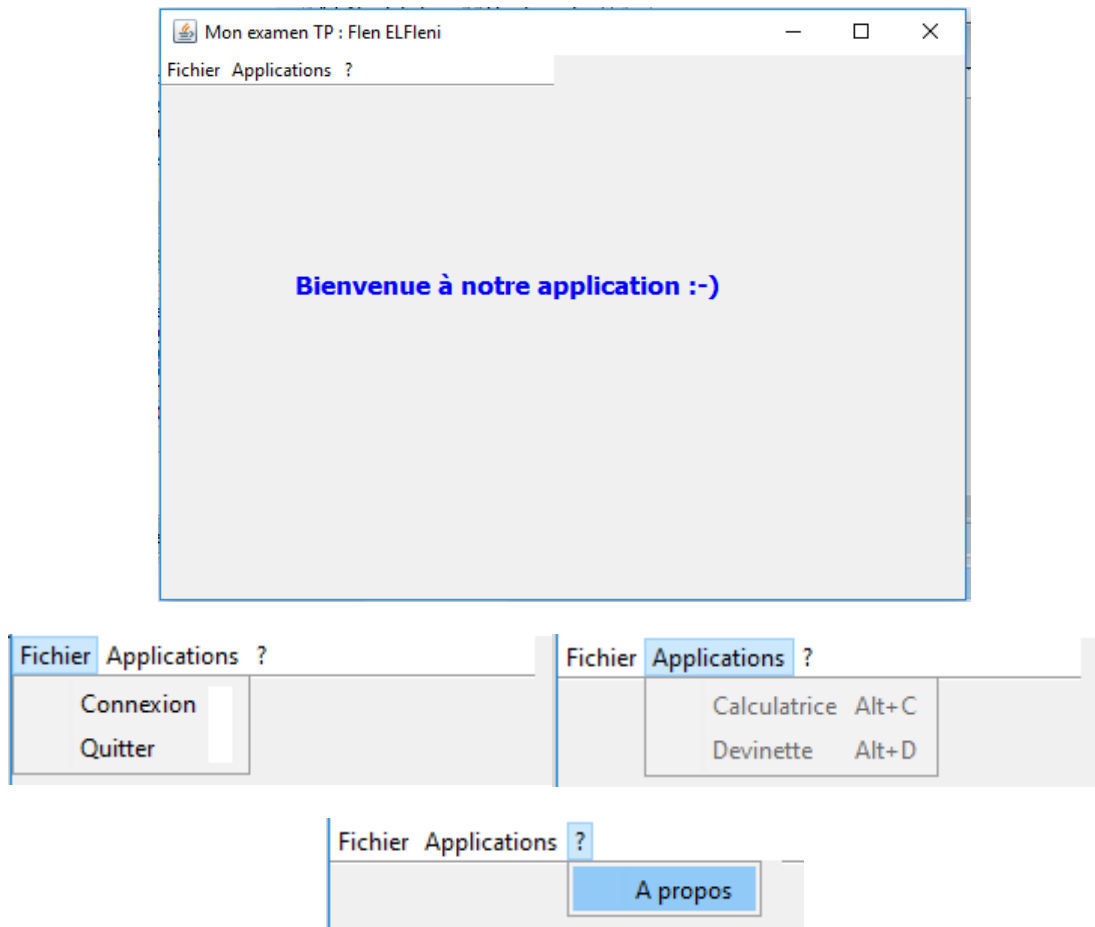
4. Sous PhpMyAdmin,
 - a. Créez une nouvelle base de données intitulée `examentp_dsi`
 - b. Puis créez une nouvelle table appelée « utilisateur » comportant deux colonnes (login et passwd).
 - c. Insérez une ligne de données contenant les informations suivantes :
 - i. login : iset
 - ii. passwd : djerba
5. Créez maintenant une nouvelle classe **Connexion.java** permettant de créer une interface graphique afin de :
 - a. saisir le login et le mot de passe,
 - b. se connecter à la base de données déjà créée
 - c. vérifier s'il s'agit des bonnes informations enregistrées. Si c'est le cas, une boîte de dialogue s'affichera indiquant « Vous êtes connectés », Sinon on affichera le message d'erreur suivant « Erreur d'authentification ! Veuillez re-saisir le login et le mot de passe ».



Indications :

- Pour afficher une boîte de dialogue, vous pouvez utiliser ceci : `JOptionPane.showMessageDialog(null, "votre message..") ;`
- Il est préférable de concevoir une classe intermédiaire «ConnexionBD » (ayant les champs : url, login, pswd, connect (de type Connection) et statement (de type Statement) et les méthodes adéquates) afin de gérer les paramètres assurant la connexion à la base de données.

6. Afin de rassembler les interfaces graphiques déjà implémentées, créez maintenant une nouvelle classe sous le même package appelée **ExamenTp.java** incluant une barre de menus comme suit :



- Chaque sous menu fera appel aux fenêtres déjà créées précédemment.
- Au démarrage et avant de se connecter, les sous menus appropriés à « Applications » à savoir Calculatrice et Devinette sont désactivés. Une fois la connexion est faite, ils seront activés.
- Le sous menu « A propos » déclenche une simple boîte de dialogue comportant des informations sur le contexte du travail du genre :

Travail réalisé par :
Votre Nom & Prénom
Module : Atelier Java
Cadre : Examen TP
Date : 29/05/2019
Copyright@ISET Djerba

Bon travail ☺