

# Laboratoire 2 – Prise en main d’Electron

Vous allez développer une première ébauche de l’application Electron de gestion de tâches personnelles « TaskBox ».

## 1- Création de l’application Electron :

- Utilisez les commandes vues dans le cours pour créer et initialiser le projet.
- Respectez la structure suivante pour organiser votre projet :

```
└─ dist
    └─ assets
        └─ checkBoxTodo.gif
        ── taskBox.ico
    └─ main
    └─ preload
    └─ node_modules
    └─ src
        └─ main
            └─ main.ts
        └─ preload
            └─ preload.ts
        └─ renderer
            └─ about.html
            └─ index.html
            └─ splash.html
    └─ package-lock.json
    └─ package.json
    └─ tsconfig.json
```

- Paramétrez le fichier « **package.json** » comme suit :
    - o Name : « taskbox », main : « dist/main/main.js », start : « electron . »
  - Paramétrez le fichier « **tsconfig.json** » comme suit :
    - o "target": "ES2020", "module": "CommonJS", "outDir": "dist", "strict": true, "esModuleInterop": true, "include": ["src/\*\*/\*"]
- 2- Configuration des options de la fenêtre principale :
- La fenêtre principale doit être créée via « **src/main/main.ts** » et avoir les options suivantes :

Propriété	Valeur
width	1000
height	700
minWidth	800
minHeight	600
resizable	true
transparent	false
frame	true
backgroundColor	Une couleur personnalisée
title	"TaskBox – Accueil"
icon	Une icône personnalisée. Chercher sur Internet puis utiliser une icône de gestionnaire de tâches ("taskBox")

**NB :**

- Les icônes et les images doivent être sauvegardées dans le dossier « dist/assets ».
  - Le chemin pour charger les fichiers « .html » devrait être réalisé avec la fonction « loadFile » et en suivant un chemin qui respecte la forme « ../../src/renderer/nomFichier.html »
- 3- Création et gestion des fenêtres du rendu (renderer) :
- a. Fenêtre principale « **src/renderer/index.html** » :  
Contient : Un titre, une courte description et 3 boutons : « À propos », « Paramètres » et « Quitter » (Pas besoin de code JavaScript pour ces boutons pour le moment).
  - b. Fenêtre splash « **src/renderer/splash.html** » :
    - Au démarrage de l'application, une fenêtre splash doit s'afficher pendant 3 secondes puis se fermer automatiquement pour afficher ensuite la fenêtre principale.
    - La fenêtre splash doit être sans bordures, non redimensionnable, centrée et doit afficher une image animée « assets/todo.gif ».
    - Dans son « body », la fenêtre « splash.html » ne doit contenir que l'image animée « todo.gif ».
  - c. Fenêtre enfant modale « **src/renderer/about.html** » :
    - S'affiche automatiquement après l'affichage de la fenêtre principale.
    - Une fenêtre modale, non redimensionnable, au dessus de la fenêtre principale.

- Affiche : Le nom de l'application, le nom de l'étudiant, la session et un bouton « fermer ».
- 4- Ajoutez une icône système (Tray icon) dans la zone de notification affichant la même icône que celle de la fenêtre principale.
- 5- Remise du travail :
- Remettez dans Léa un fichier texte contenant l'URL complète de votre dépôt Git avant la date limite de remise.

