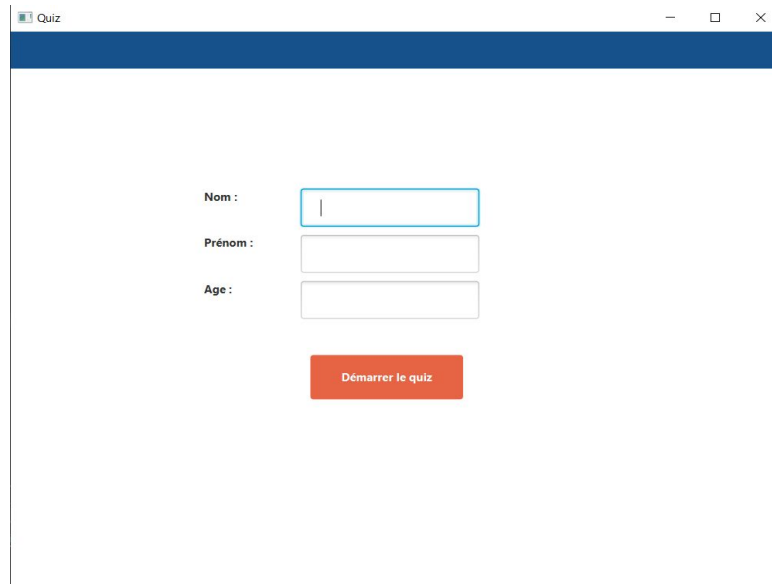


1- Interface login pour démarrer QUIZ

L'utilisateur peut saisir son nom, prénom et âge. Après il clique sur le Bouton “ Démarrer le quiz ” pour commencer le GAME.



The image shows a JavaFX window titled "Quiz" with a dark blue header bar. The window contains a login form with three text input fields labeled "Nom :", "Prénom :", and "Age :". Below these fields is a red button labeled "Démarrer le quiz".

Ici on a changé l'interface du swing au javaFX, et pour faire une interface commercialisée

Changement graphique :

Jbutton, JLabel → button, label ...

Modification le style (application.css) de Textbox(TextField) et les buttons

2- Interfaces QUIZ (liste de questions)

Niveau 1

Tentative : 2 00:04:49

JAVA est un langage

☒ Compilé ☐ Interprété ☐ Compilé et interprété

Toutes les classes héritent de la classe

☐ Main ☐ Object ☐ AWT

Par convention une classe

☐ est en minuscule ☐ commence par une majuscule ☐ est en majuscules

Est-ce que on peut avoir plusieurs constructeurs pour la même classe

☐ oui ☐ non

Dans la ligne "public class A implements B", B est:

☐ Interface ☐ Classe parent ☐ Package

valider

L'utilisateur ici peut voir les questions avec des RadioButton pour sélectionner une réponse

Aussi il y a un minuteur qui compte à rebours (5 min pour répondre).

2- L'ajout des tentatives :

L'utilisateur a deux chances pour réussir chaque niveau du quiz, on l'a réalisé en ajoutant une fonction `getTentative()` qui se déclenche en appuyant sur le bouton " Valider ". Dans cette fonction, il y a un compteur qui s'incrémente après chaque essai.

3- Score et correction :

Niveau 1

Tentative : ●●

00:04:51

Score : 60

JAVA est un langage

☐ Compilé ☒ **Interprété** ☐ **Compilé et interprété**

Toutes les classes héritent de la classe

☐ Main ☒ **Object** ☐ AWT

Par convention une classe

☒ **est en minuscule** ☐ **commence par une majuscule** ☐ **est en majuscules**

Est-ce que on peut avoir plusieurs constructeurs pour la même classe

☒ **oui** ☐ non

Dans la ligne "public class A implements B", B est:

☒ **Interface** ☐ Classe parent ☐ Package

Suivant

Après que l'utilisateur obtient le score nécessaire (40 points pour le niveau 1, 60 points pour le niveau 2 et 80 points pour le niveau 3,) ou dépasse le nombre de tentatives possibles, les réponses fausses s'affichent en rouge, les réponses correctes s'affichent en vert et le bouton "Valider" devient "Suivant".