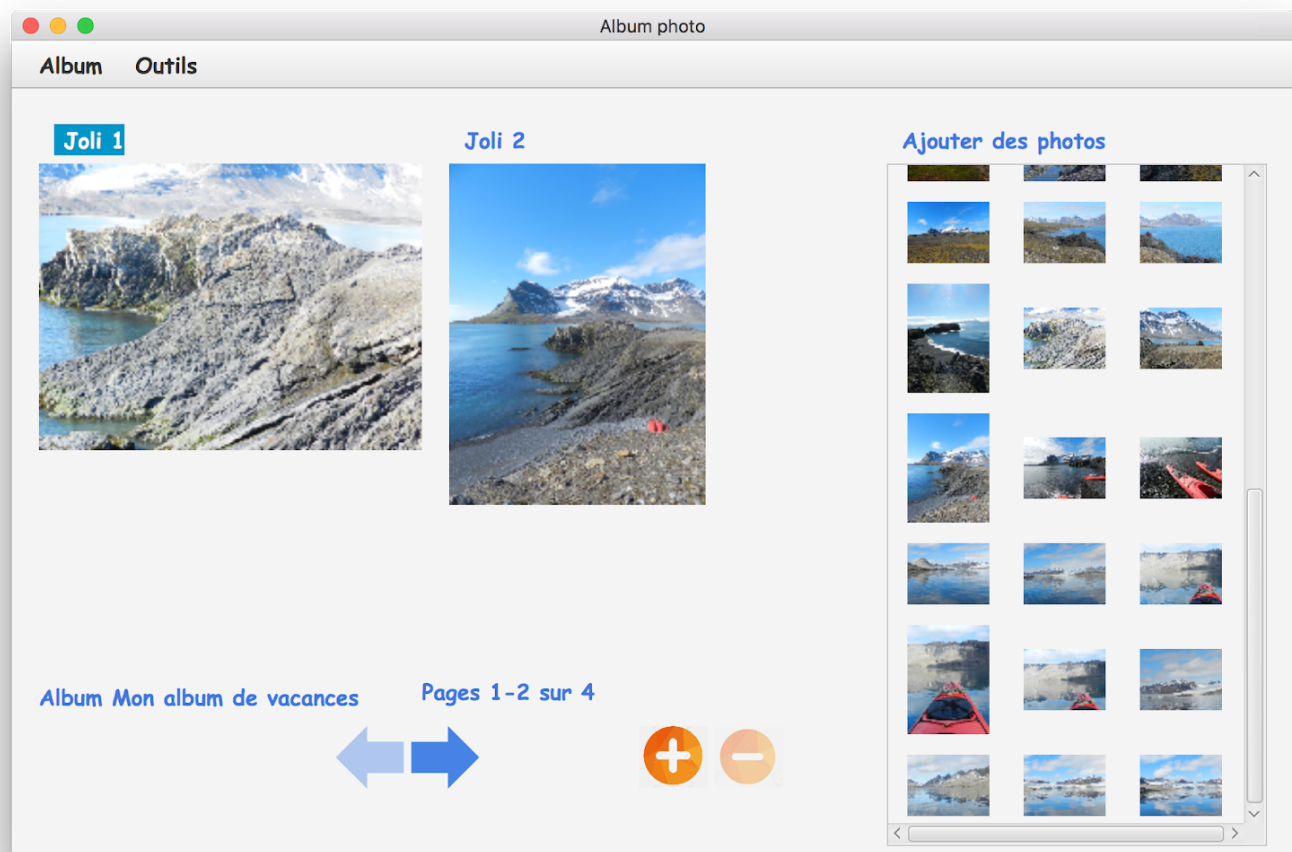


# Module PCD - JavaFX - FXML

## Préambule

L'objectif des prochaines séances de TP est développer une application en utilisant JavaFX et FXML. Cette application permet de constituer un album photo rudimentaire. La capture d'écran ci-dessous vous donne une idée des fonctionnalités attendues. Vous pouvez choisir un autre look si celui-là ne vous plaît pas.

L'album porte un nom ; il est constitué d'au moins deux double-pages, chacune d'elles contient une photo et un titre (que l'on peut modifier) ; on peut se promener sur les double-pages en utilisant les flèches. On peut ajouter une double-page ou supprimer la double-page courante (sous réserve qu'il en reste encore deux double-pages après la suppression). Dans le panneau de droite, on peut ajouter des photos prises sur le disque ; elles s'affichent sous forme de vignette ; un menu contextuel sur chacune d'elles permet de placer la photo sur la page de gauche ou sur la page de droite de la double-page courante. Le menu Outils permet de donner un nom à l'album. Le menu Album permet de sauvegarder/restaurer un album sur le disque et de quitter proprement l'application. Si l'album n'est pas sauvegardé, une confirmation est demandée à l'utilisateur.



## Développement de l'application

Pour cet exemple, aucun code n'est fourni. Il faut suivre la méthode de travail détaillée au premier cours. Pour mémoire :

1. éventuellement dessiner une nouvelle capture d'écran,
2. dessiner l'arborescence des composants,
3. dessiner le diagramme de classes.

Le développement se fait pas à pas, composant après composant, selon une méthode itérative qui permet d'ajouter des fonctionnalités à chaque itération. Pour chaque composant identifié, il faut écrire un contrôleur. Il n'est pas nécessaire de programmer complètement le modèle au début ; à chaque itération, il suffit d'écrire ce qui est nécessaire et suffisant pour développer la fonctionnalité souhaitée.

*Idée : dans un premier temps, vous pouvez utiliser juste deux photos fixes pour faire toutes les double-pages et par la suite intégrer la possibilité de mettre de nouvelles photos.*

## Rendu

Le code source de l'application que vous développerez sera à déposer régulièrement dans le dépôt git (sur la plateforme gitlab de l'école) qui vous sera créé et affecté pour ce TP.