

Projet de Programmation Orientée Objet

Remarques:

- Le projet doit être réalisé individuellement
- Les fichiers doivent être contenus dans un seul zip ou rar identifié par votre « Nom_Prenom_POO »
- Ce document comprend 4 pages.
- Une attention particulière sera portée à la lisibilité, la rédaction et la pertinence du code,
- Le développement doit se baser sur l'approche OO

Enoncé: application E-Commerce

Vous avez sûrement à un moment ou un autre acheté quelque chose sur un site de vente en ligne. L'objectif de ce projet est de réaliser une application qui décrit une plateforme de vente de téléphones portables, en se basant sur le pattern MVC. L'interface de votre interface doit être absolument organisée comme le montre la figure 1.

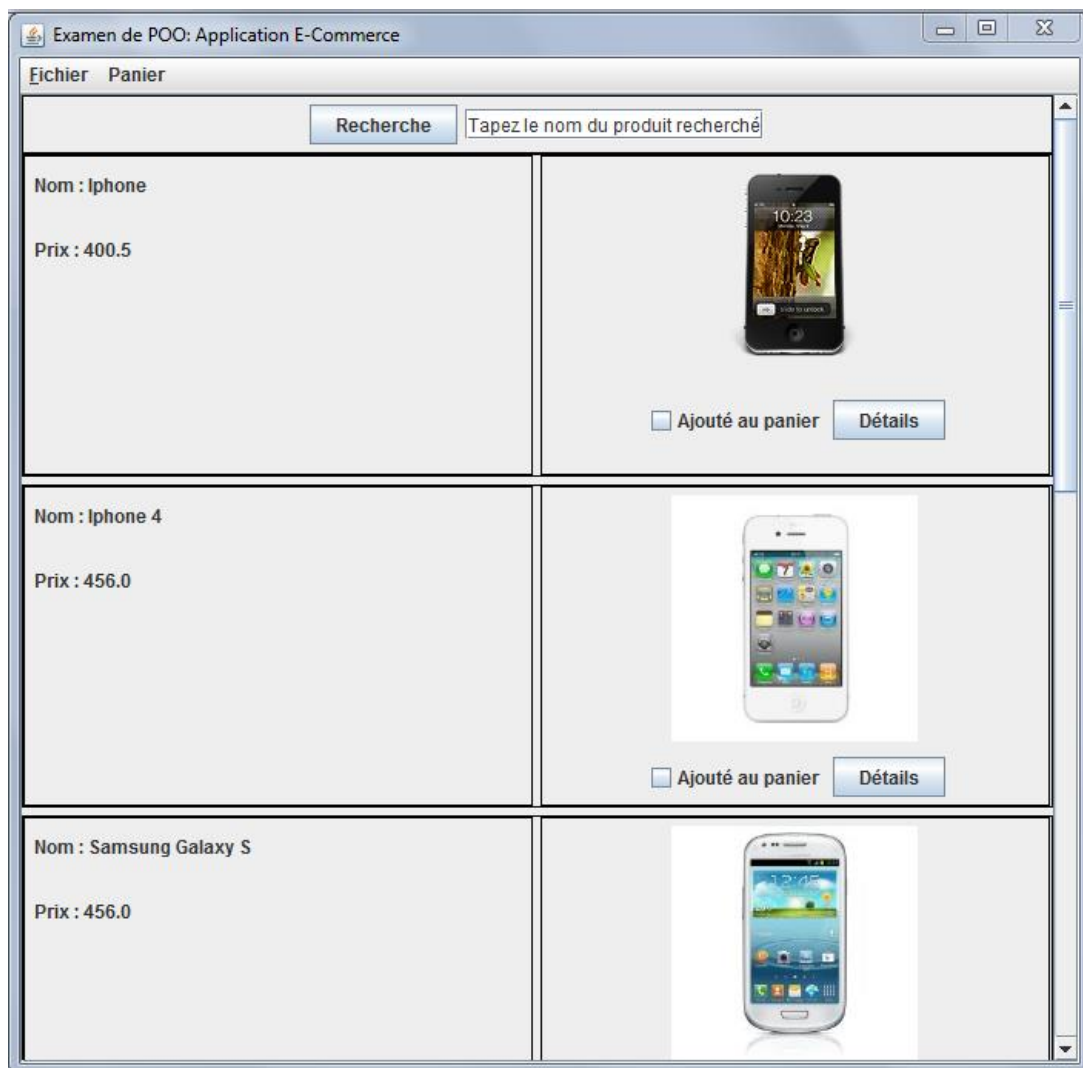


Figure 1 : Interface de l'application E-Commerce à réaliser.

1. Description de L'application

La figure 1 décrit l'interface de l'application à son lancement. Dans ce qui suit, le contenu de l'application sera décrit. On commencera par la description l'interface principale puis la barre des menus.

1.1 Description du contenu l'interface principale :

Cette interface principale peut être vue comme un ensemble de deux parties. La première affiche les différents téléphones portables. La seconde partie est constituée d'un bouton et un champ de recherche.

a. Partie d'affichage des téléphones

- La partie gauche affiche pour chaque téléphone les propriétés le caractérisant tel que son nom et son prix.
- La partie droite affiche l'image correspondant au téléphone, ainsi qu'un bouton et une case à cocher.
 - Lorsque nous cliquons sur la case à cocher, le téléphone est rajouté au panier du client.
 - Lorsque nous cliquons sur le bouton des détails supplémentaires tel que la référence du téléphone, son poids est affiché sous forme de boîte de message ou boîte de dialogue.

b. Bouton et champ de recherche

Lorsque vous cliquez sur le bouton recherche, tous les téléphones contenant le texte saisi dans le champ de saisi vont être affichés. Un exemple d'utilisation est décrit dans la figure 2.

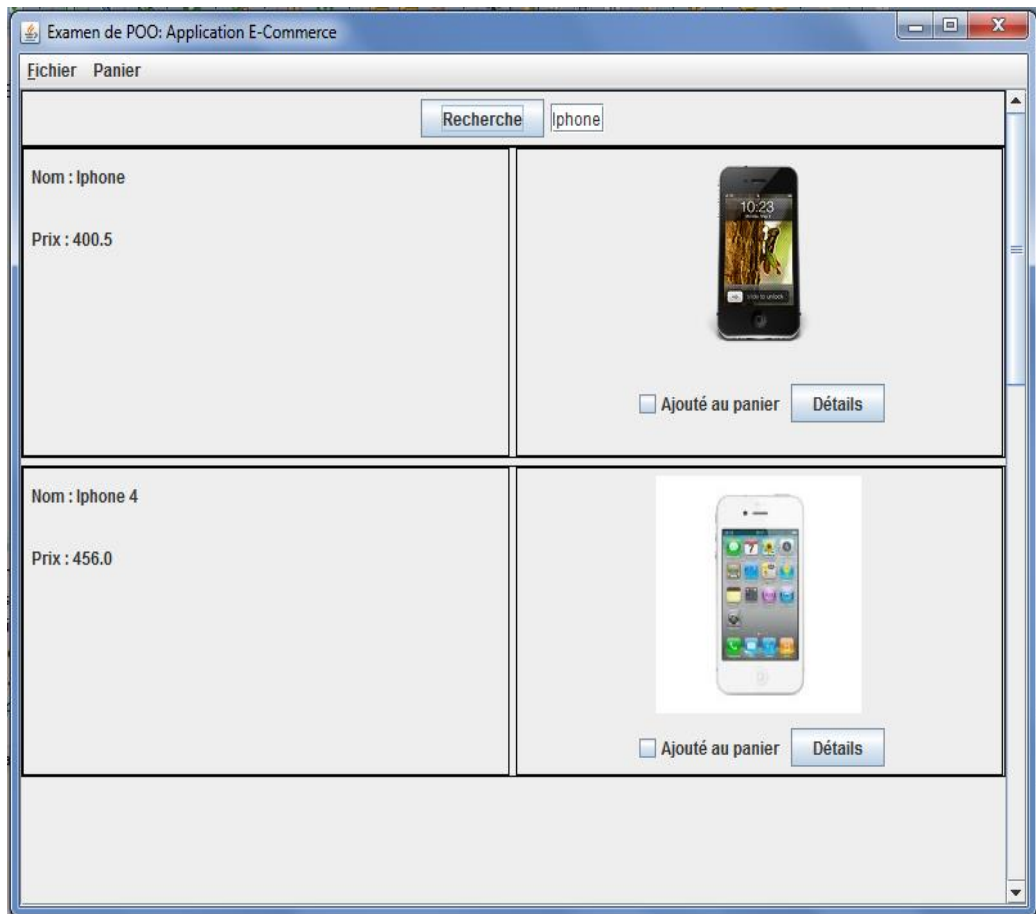


Figure 4 : Description du champ de recherche de l'application.

1.2 Contenu de la barre des menus :

Comme vous le constatez l'application est constituée d'une barre de menus de deux menus :

1. Le menu fichier est constitué de l'item « quitter » pour quitter l'application. Si le panier contient au moins un article, une boîte de dialogue est affichée à l'utilisateur pour confirmer s'il veut bien quitter l'application.
2. Le menu Panier est constitué de l'item « Voir panier » qui montre le contenu de votre panier, cela peut se faire sur une autre interface ou bien sur la partie dédiée à l'affichage des portables.

Les figures de ces deux menus sont décrites dans les figures 3 et 4 :

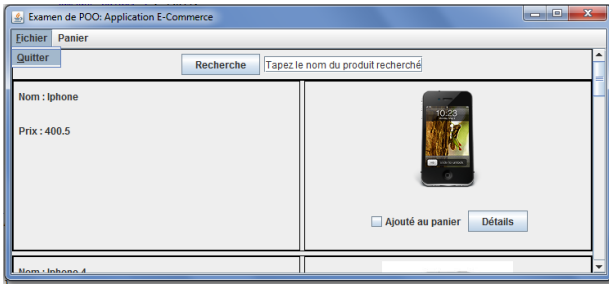


Figure 2 : Menu Fichier



Figure 3 : Menu Panier

2. Conseils :

- L'affichage des contours d'un JPanel peut se faire comme suit :

```
Border border = BorderFactory.createLineBorder(Color.BLACK);
JPanel panel = new JPanel(avec ou sans gestion de placement);
panel.setBorder(border);
```

- L'appel de la méthode removeAll() sur un JPanel permet de supprimer son contenu.
- L'appel de la méthode validate() sur un JPanel permet de l'actualiser.

3. Questions :

- Votre application doit être la plus fidèle possible à l'application décrite, que ça soit en termes de la disposition des composants graphiques ou en termes d'évènements attendus.
- N'oubliez pas votre application doit absolument gérer les exceptions.
- Vous devez absolument utiliser l'approche OO pour concevoir votre application
- Un **document** décrivant le code de votre application doit être fournie en même temps que l'application

Bon courage à tous.