

Ecrans

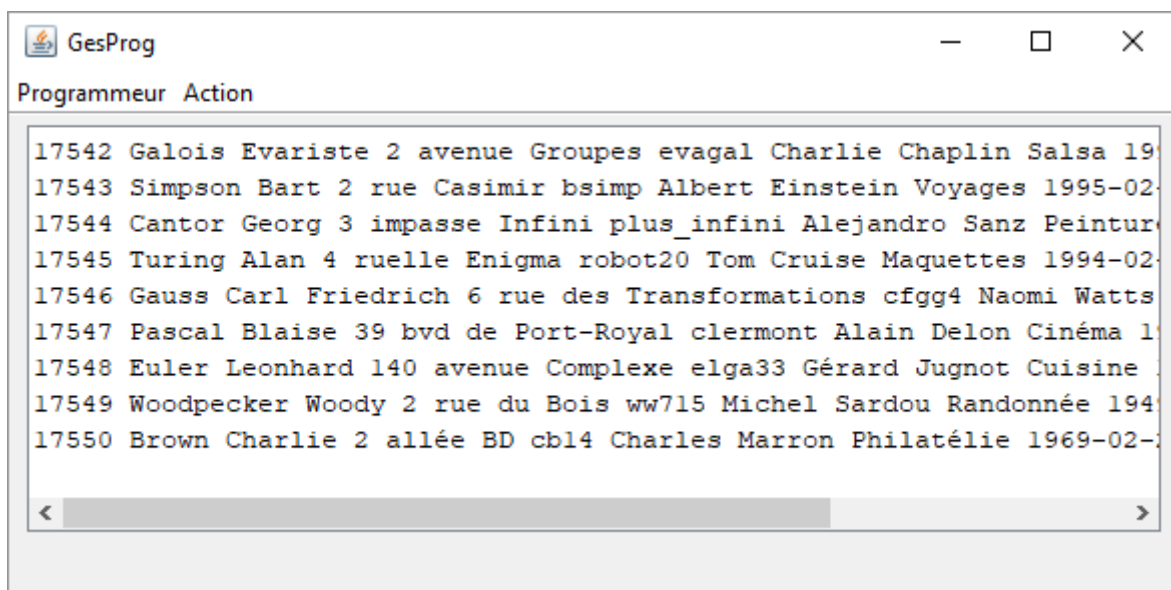
Ecran de bienvenue & Choix "Annuler"



EFREI – LSI - L3 | JAVA - PROJET FINAL



Programmeur -> Afficher -> Tous



Programmeur-> Modifier

The screenshot shows a Java Swing window titled 'GestProg' with standard window controls (minimize, maximize, close). The window contains a header bar with the text 'Programmeur Action'. Below this is a dark grey bar with the label 'Matricule' followed by a text input field containing the value '0'. The main area of the window is light grey and contains a form with the following fields:

Nom	<input type="text"/>	Prénom	<input type="text"/>
Adresse	<input type="text"/>	Pseudo	<input type="text"/>
Responsable	<input type="text"/>	Date de Naissance	<input type="text" value="jour"/> <input type="text" value="01"/> <input type="text" value="année"/>
Hobby	<input type="text"/>	Date Embauche	<input type="text" value="jour"/> <input type="text" value="01"/> <input type="text" value="année"/>

At the bottom of the form are four buttons: 'Rechercher', 'Réinitialiser', 'Valider', and 'Annuler'.

Programmeur-> Supprimer

This screenshot is identical to the one above, showing the 'GestProg' application window with the 'Programmeur' form. The 'Matricule' field contains the value '0'. The form fields and buttons are the same as in the previous image.

Programmeur-> Ajouter

The screenshot shows a Java Swing window titled 'GestProg' with standard window controls. Below the title bar is a header area with 'Programmeur' and 'Action'. A dark grey bar contains the label 'Matricule' followed by a text field containing '0'. The main area contains several input fields: 'Nom', 'Prénom', 'Adresse', 'Pseudo', 'Responsable', 'Date de Naissance' (with 'jour' and '01' dropdown and 'année' text), and 'Hobby', 'Date Embauche' (with 'jour' and '01' dropdown and 'année' text). At the bottom are four buttons: 'Rechercher', 'Réinitialiser', 'Valider', and 'Annuler'.

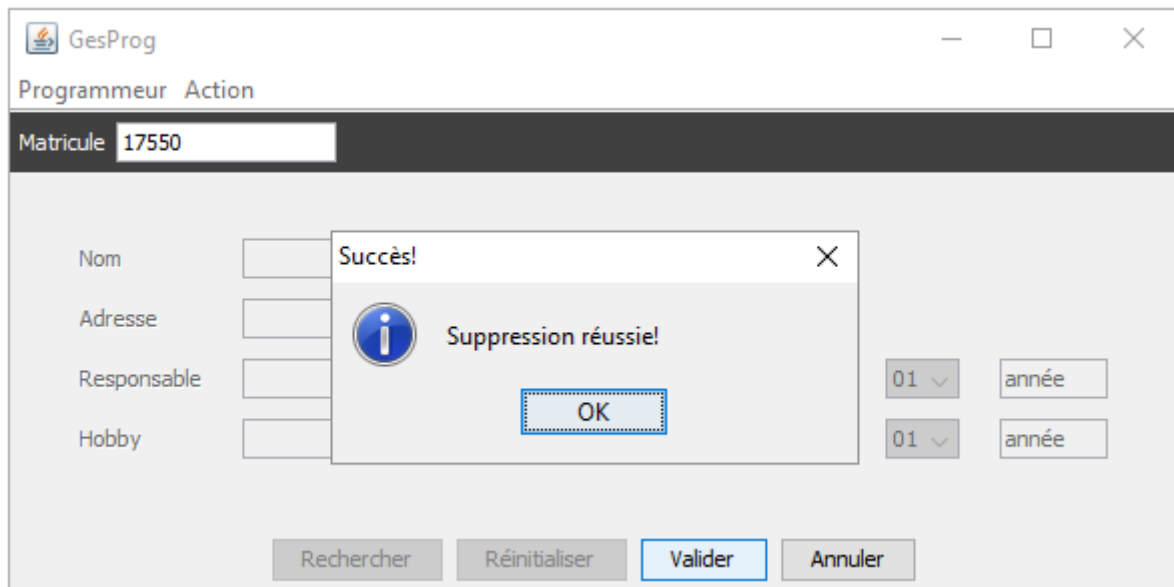
Le matricule saisi ne correspond à aucun programmeur en base

This screenshot shows the same 'GestProg' window, but the 'Matricule' field now contains '1'. An error dialog box is overlaid on top. The dialog has a title bar 'Echec' and a red 'X' icon. The message inside says 'Programmeur introuvable'. There is an 'OK' button at the bottom of the dialog. The background form is partially obscured by the dialog.

EFREI – LSI - L3 | JAVA - PROJET FINAL

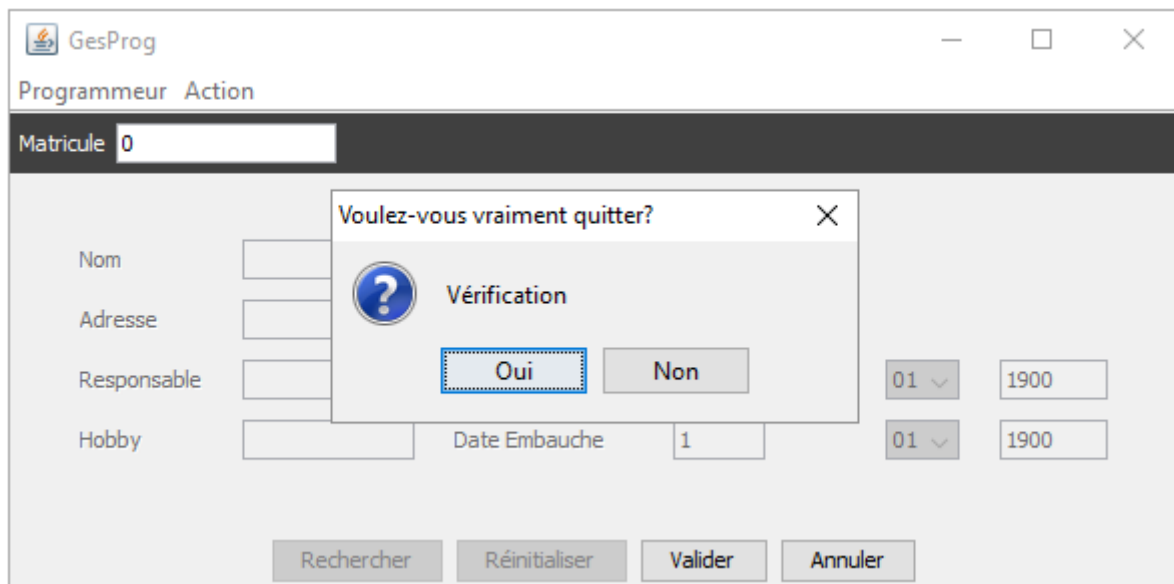
Si tout se passe bien lors de :

- L'ajout d'un programmeur
ou
- La suppression programmeur



The screenshot shows the 'GesProg' application window with the title 'Programmeur Action'. The 'Matricule' field contains '17550'. A modal dialog box titled 'Succès!' is displayed in the center, featuring an information icon and the text 'Suppression réussie!'. Below the text is an 'OK' button. In the background, the main form has fields for 'Nom', 'Adresse', 'Responsable', and 'Hobby', each with a text input box. To the right of these fields are two dropdown menus, each showing '01' and a label 'année'. At the bottom of the window are four buttons: 'Rechercher', 'Réinitialiser', 'Valider', and 'Annuler'.

Action -> Quitter : Demande de confirmation



The screenshot shows the 'GesProg' application window with the title 'Programmeur Action'. The 'Matricule' field contains '0'. A modal dialog box titled 'Voulez-vous vraiment quitter?' is displayed in the center, featuring a question mark icon and the text 'Vérification'. Below the text are two buttons: 'Oui' and 'Non'. In the background, the main form has fields for 'Nom', 'Adresse', 'Responsable', and 'Hobby', each with a text input box. To the right of these fields are two dropdown menus, each showing '01' and a label 'année'. Below the 'Hobby' field is a 'Date Embauche' field with the value '1'. At the bottom of the window are four buttons: 'Rechercher', 'Réinitialiser', 'Valider', and 'Annuler'.

Instructions

- 1) Mettez en œuvre toutes les fonctionnalités correspondant aux différentes options du menu.
- 2) Vous créerez :
 - une interface *ActionsBD* contenant le contrat des services de transaction avec la base de données.
 - une classe *ActionsBDImpl* qui implémente *ActionsBD*.
 - un Java Bean.
 - une classe abstraite *GestionVueAbstraite* contenant le contrat des services liés à la gestion de la vue.
 - Une classe *Vue* qui hérite de *GestionVueAbstraite*.
 - une classe *Start* qui sera le point d'entrée de l'application. Et votre méthode *main* contenant au maximum **deux instructions**.
 - au moins deux packages
 - une classe *Constantes* dans laquelle vous regrouperez le maximum de constantes
- 3) L'utilisation des modificateurs *protected* et *néant* est autorisée.
- 4) Look-and-feel : Windows.
- 5) Pensez à afficher des pop-ups pour informer l'utilisateur en cas d'erreur et/ou de problème.
- 6) Libérez au moment opportun les ressources liées à la base de données.
- 7) SGBD : Nom de la base : *LSI_L3_JAVA* | User : *adm* | Mot de passe : *adm*

NB : Servez-vous du script SQL de création et d'initialisation de la table *Programmeur* disponible en ligne.

Ce qui est attendu

- 1) Le code source de votre application (projet NetBeans).
- 2) Un fichier *readme.txt* contenant :
 - a. D'éventuelles indications particulières pour lancer votre application (je ne ~~souhaite~~ dois pas me poser de questions pour lancer votre projet)
 - b. Choix de SGBD : Java DB ou MySQL
 - c. Les fonctionnalités que vous n'avez pas eu le temps de mettre en œuvre et pourquoi

Tout est à déposer dans l'espace "Dépôt des projets".

Je ne reçois pas de dépôt par mail.

Critères d'évaluation

- 1) Autonomie
- 2) Respect du cahier des charges et des consignes techniques
- 3) Présence aux séances de projet / Apport au sein du groupe / Implication
- 4) Quantité et pertinences des **commentaires** dans le code + **Javadoc**

Délai & Dépôt

21 / 10 / 2019 @ 23:55