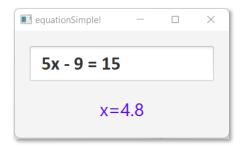
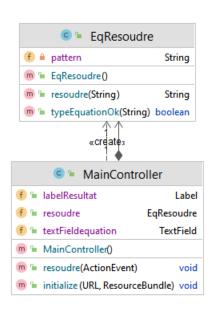
JavaFx TD: FXML DECOUVERTE- RegEx

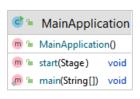
- I. Réaliser une application qui résout des équations simples (+, -, /, *) du premier degré dans \mathbb{Z} (entiers relatifs).
 - Vous utiliserez un regex pour contrôler la saisie (espace obligatoire entre chaque élément...).





Vous respectez le diagramme des classes suivant :





Modifier l'application en ajoutant une coloration dynamique du TextField.

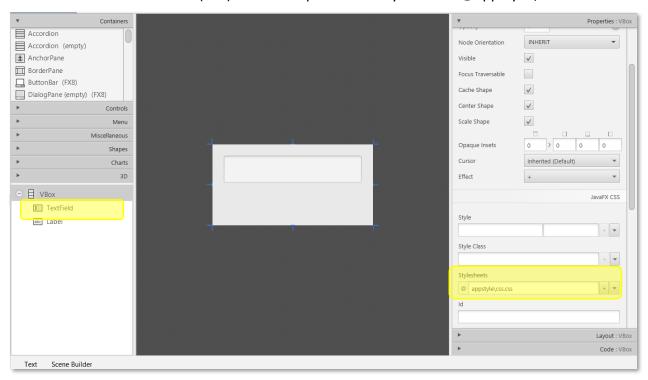




a. Utiliser une ressource « css » dans laquelle vous définirez la couleur du background verte ou rouge :

```
main
                                                            java
/* vert */
                                                              Com.astier.equationsimple
.ok{
                                                                  EqResoudre
    -fx-background-color:#00ff00;
                                                                  MainApplication
                                                                  MainController
                                                                🟪 module-info.java
/* rouge */
                                                            resources
                                                              com.astier.equationsimple
.n0k{
    -fx-background-color:#ff0000;
                                                                 appstyle
                                                                   css.css
                                                                  💑 ui-view.fxml
```

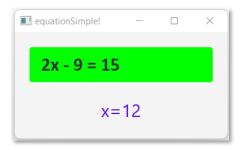
b. Lier le fichier css au Vbox (xml) à l'aide du paramètre Stylesheets=@appstyle\css.css

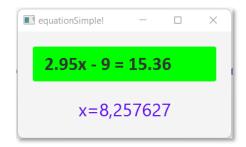


c. Dans le code switch d'une couleur à l'autre :

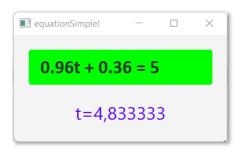
```
if(...){
    textFieldequation.getStyleClass().clear();
    textFieldequation.getStyleClass().addAll("text-field", "text-input","ok");
}else{
    textFieldequation.getStyleClass().clear();
    textFieldequation.getStyleClass().addAll("text-field", "text-input","nOk");
}
```

III. Modifier l'application du &II en adaptant le regex pour pouvoir travailler dans \mathbb{R} (arrondi 6 chiffres après la virgule).





IV. Modifier l'application du &III pour utiliser n'importe quelle variable (1 digit) autre que x ou X.





V. BONUS votre premier test JUnit.

Vous devez valider le fonctionnement des méthodes de votre classe « EqResoudre ».

Le fichier vecteur de test vous sera fourni.

(cf cours pour application)

Vous devez obtenir le résultat suivant, vous serez alors en mesure de diffuser votre classe elle sera validée.

