

## Projet Rapport intermédiaire à rendre pour mardi 30 mars 2021

L'implémentation des programmes peut être faite seul ou en binôme de TP

Le rapport est un travail personnel.

**ATTENTION :** merci d'indiquer sur votre rapport si le code a été développé seul ou en binôme (avec le nom de votre binôme si besoin).

Le rapport sera un fichier .pdf avec comme nom, votre nom et votre prénom (ex : Dupont\_Pierre.pdf).

Le rapport et les programmes seront regroupés dans une archive ZIP à votre nom (ex : Dupont\_Pierre.zip)

**L'archive est à envoyer par mail à votre responsable de TP via un lien de téléchargement**

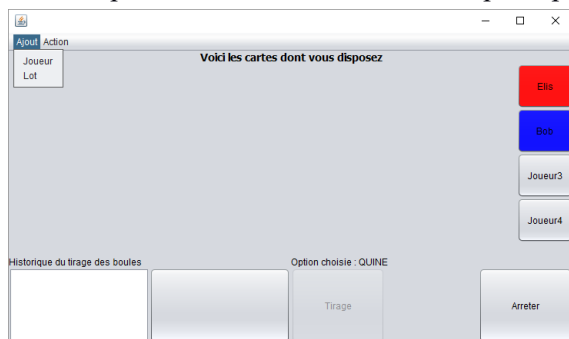
[nadine.culot@u-bourgogne.fr](mailto:nadine.culot@u-bourgogne.fr) [elisabeth.gavignet@u-bourgogne.fr](mailto:elisabeth.gavignet@u-bourgogne.fr) [richard.genestier@u-bourgogne.fr](mailto:richard.genestier@u-bourgogne.fr)  
[simon.stephan@u-bourgogne.fr](mailto:simon.stephan@u-bourgogne.fr) [arnaud.millereux@u-bourgogne.fr](mailto:arnaud.millereux@u-bourgogne.fr)

**ATTENTION :** Tout plagiat entre deux rapports se verra sanctionné par une note de 0.

**Le travail intermédiaire demandé consiste à implémenter une partie du projet du jeu du loto et à répondre aux questions posées ci-dessous dans le sujet.**

**Il s'agit dans un 1<sup>er</sup> temps de mettre en place le projet comme décrit dans l'exercice 2 du TP4 avec**

- les classes « CarteLoto », « LesCartes », « Joueur », « LesJoueurs »
- et la mise en place de l'interface de la classe principale « LeJeuLoto ».

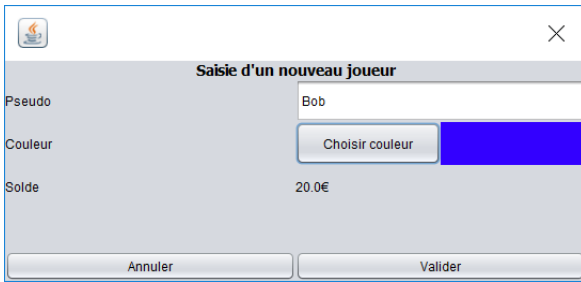


Deux joueurs seront créés directement par une méthode « initJoueurs() » dans l'application principale à des fins de tests.

**Puis, on souhaite compléter l'application principale, pour ajouter la gestion des joueurs, en implémentant les éléments nécessaires pour permettre :**

- la saisie d'un nouveau joueur (4 joueurs au maximum) en sélectionnant la sous-option « AjoutJoueur » de l'option « Ajout » du menu,
- et l'affichage des informations d'un joueur en cliquant sur le bouton portant le nom de son pseudo dans l'interface principale.

On rappelle (voir sujet complet du projet) que l'ajout d'un joueur ouvre une fenêtre de dialogue « AjoutJoueurDlg » permettant la saisie des informations relatives à un joueur (uniquement son pseudo, sa couleur). Le solde est fixé à 20 par défaut.

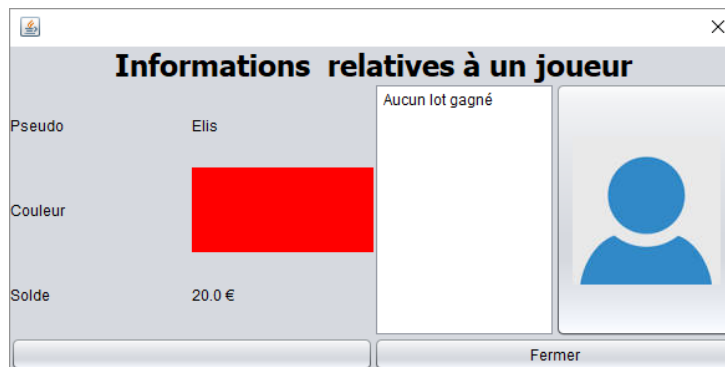


Lorsque la saisie est terminée et l'utilisateur a cliqué sur le bouton « Valider », le joueur est ajouté à la collection « lstJ » de type « LesJoueurs » disponible en attribut dans la JFrame, son pseudo apparaît sur le premier bouton libre situé dans la partie droite de la fenêtre principale de l'application et ce bouton est colorié avec la couleur choisie pour le joueur. Si l'utilisateur a annulé la saisie, la liste des joueurs est inchangée.

des joueurs est inchangée.

Le clic sur un bouton de l'application principale contenant le « pseudo » d'un joueur permet l'affichage de ses informations sous forme d'une fenêtre de dialogue « VisuJoueurDlg » dont l'interface est donnée ci-dessous (interface vue dans TD1).

Cette boîte de dialogue comporte un bouton (JButton), sur lequel est affichée une photo par défaut du joueur (ici la photo joueurDefault.png donnée en TP), une zone d'édition (de type JTextArea) contenant, dans un premier temps, uniquement le message « Aucun lot gagné » et un bouton (JButton) nommé « Fermer » qui renvoie à la fenêtre principale.



### Questions à rédiger dans le rapport :

1. Expliquer le rôle des attributs que vous avez déclarés dans la classe « LejeuLoto » et expliquer également le constructeur de cette classe.
2. Pour la boîte de dialogue « AjoutJoueurDlg »,
  - a. Expliquer son rôle
  - b. Détailler les informations qu'elle reçoit, celles qu'elle renvoie et celles qu'elle utilise (selon les cas), expliquer comment ces informations sont transmises de la boîte de dialogue vers l'application principale ou vice-versa. Expliquer le rôle des attributs de la classe, et expliquer comment sont réalisés les échanges d'informations en illustrant avec votre code
  - c. Donner sous forme d'une arborescence (complète comme en TD) la description de l'interface
  - d. Expliquer de façon détaillée mais avec des phrases les événements gérés par la boîte de dialogue
3. Même question pour la boîte de dialogue « VisuJoueurDlg » qui permet la visualisation du joueur

Attention : Le code du programme devra être commenté.