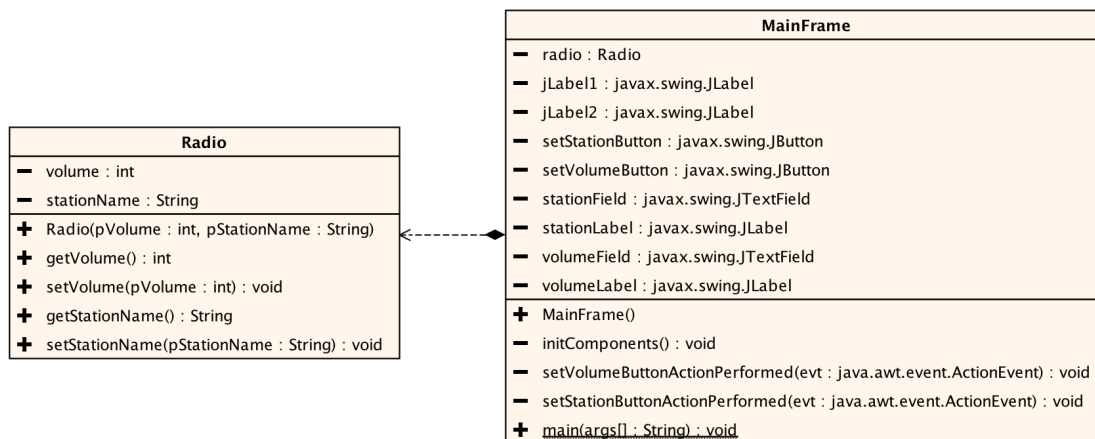


Exercice A – Radio- Version 1

Le but de cet exercice est de simuler une radio très simple à l'aide du programme suivant.



Création du modèle dans Unimozor

1. Créez un projet **ExerciceA** avec la classe `Radio`.
2. Ajoutez les attributs `volume` à valeur entière et `stationName` qui est une chaîne de caractères.
3. Ajoutez un constructeur qui accepte deux paramètres et les utilise pour initialiser les attributs.
4. Ajoutez des accesseurs et des manipulateurs pour les deux attributs. Le manipulateur du volume n'accepte que des valeurs entre 0 et 50. Si une valeur plus petite que 0 est fournie en paramètre, alors la valeur 0 est affectée à l'attribut. Si une valeur plus grande que 50 est fournie en paramètre, alors la valeur 50 est affectée à l'attribut.

Création de l'interface graphique

1. On veut créer l'interface graphique suivante :

The screenshot shows a graphical user interface with a light blue background. It contains two sections. The first section has the text "Current Volume: 10" followed by a text input field and a button labeled "Set Volume". The second section has the text "Current Station: RTL" followed by a text input field and a button labeled "Set Station".

1. Ouvrez le projet **ExerciceA** dans NetBeans
2. Ajoutez une classe `MainFrame` du type **JFrame Form**.
3. Créez l'interface graphique par glisser-déposer.
4. Renommez les noms de variables des éléments graphiques que vous devez accéder dans votre code.
5. Ajoutez un attribut du type `Radio` à la classe `MainFrame` pour lui permettre de communiquer avec la classe modèle. N'oubliez pas de l'initialiser en invoquant le constructeur de la classe `Radio`.
6. Définissez le comportement des boutons.