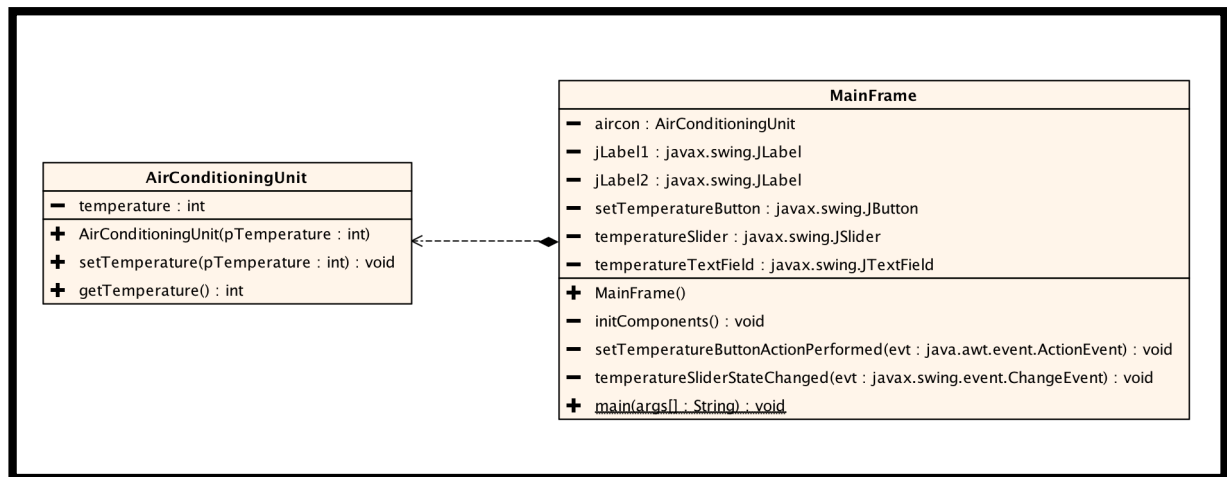


Exercice G

Glissière et Champ de Texte Synchronisés

Le but de cet exercice est de créer une émulation d'une unité de climatisation qui permet de régler sa température à travers un champ de texte et une glissière.



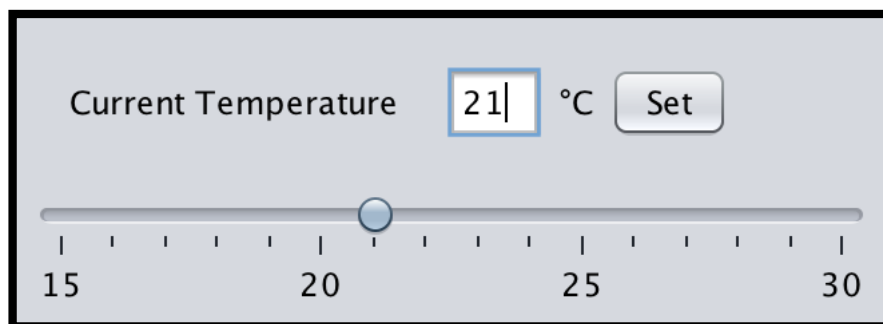
Création du modèle

Le modèle de cet exercice est identique à celui de l'Exercice F, c'est-à-dire :

1. Créez une classe `AirConditioningUnit` qui possède un seul attribut privé `temperature` à valeur entière.
2. Ajoutez possède un constructeur qui permet d'initialiser l'attribut `temperature` avec une valeur fournie en paramètre
3. Ajoutez un manipulateur et un accesseur publics pour l'attribut `temperature`.

Création de l'interface graphique

Créez l'interface graphique suivante :



Le champ de texte permet d'afficher et de régler la température en même temps. Il en est de même pour la glissière. La glissière et le champ de texte sont synchronisés tout le temps. Procédez comme suit :

1. Ajoutez les éléments graphiques requis par glisser-déposer et renommez les variables des éléments auxquels vous devez accéder au code.

2. La valeur minimale de la glissière vaut 15. La valeur maximale vaut 30. La valeur initiale vaut 21.
3. Si la valeur de la glissière change la valeur réglée par l'utilisateur est stockée dans le modèle, mais elle est aussi affichée dans le champ de texte.
4. Si l'utilisateur indique une nouvelle température dans le champ de texte, la valeur indiquée est stockée dans le modèle et est aussi reprise pour adapter la valeur de la glissière.

Questions de compréhension

1. Qu'est-ce qui se passe si l'utilisateur indique une valeur plus grande que le maximum de la glissière au champ de texte ? Pourquoi ?
2. Qu'est-ce qui se passe si l'utilisateur indique une valeur plus petite que le minimum de la glissière au champ de texte ? Pourquoi ?