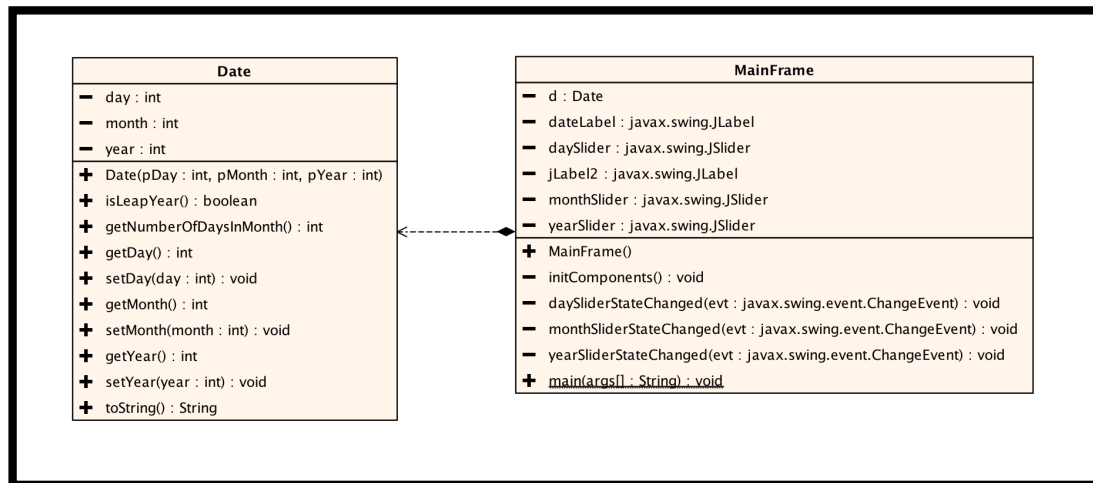


# Exercice I2 – Sélection de date

Le but de cet exercice est de créer un simple programme qui permet d'entrer une date à travers trois glissières qui à chaque moment assurent que l'utilisateur ne puisse entrer de mauvaises données.



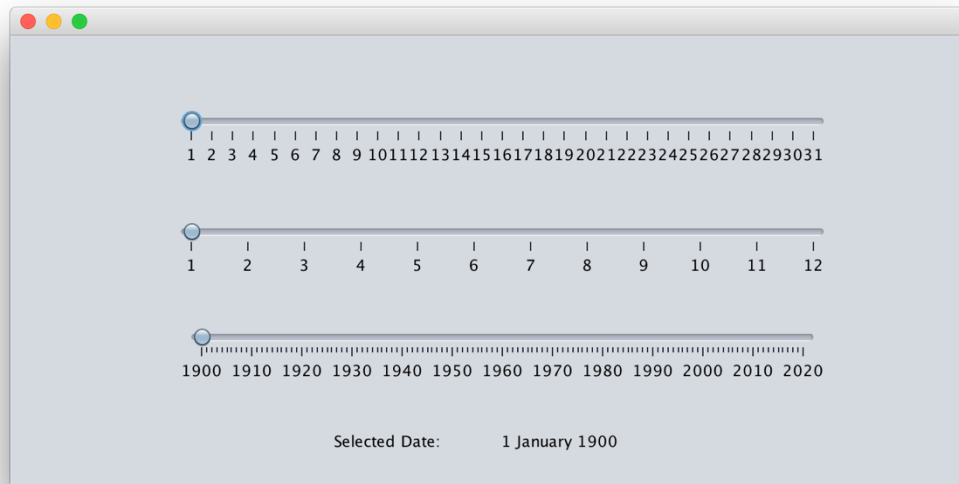
## Création du modèle

1. Créez un projet **ExerciceI2** dans Unimozer
2. Créez la classe `Date`
3. Ajoutez les attributs `day`, `month` et `year` à valeurs entières.
4. Ajoutez un constructeur qui permet d'initialiser les trois attributs.
5. Ajoutez des accesseurs et des manipulateurs pour les trois attributs.
6. Ajoutez une méthode `isLeapYear` qui retourne si l'année stockée dans l'attribut `year` est bissextile.
7. Ajoutez une méthode `getNumberOfDaysInMonth` qui retourne le nombre de jours du mois stocké dans l'attribut `month`.
8. Ajoutez une méthode `toString` qui retourne la date sous forme d'une chaîne de caractères au format suivant :  
**<day> <nom écrit en lettre de month> <year>**

## Création de l'interface graphique

Créez une classe *MainFrame.java* et construisez l'interface graphique suivante par glisser-déposer :

### Interface au démarrage du programme



1. L'étiquette en bas indique à tout instant la date représentée par les trois glissières
2. Si le mois ou l'année change le nombre de jours de la première glissière est automatiquement adapté.