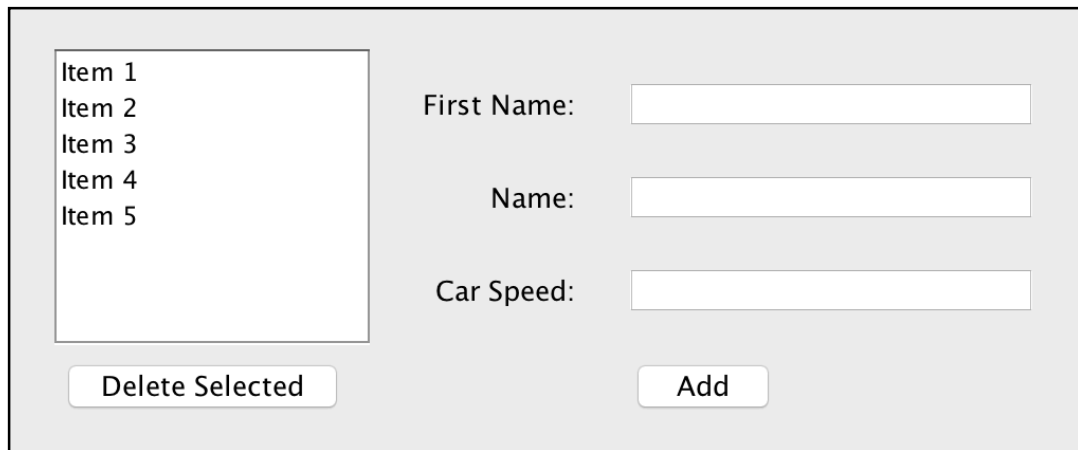


Exercice O – Propriétaires de voiture

Le but de cet exercice est de compléter l'interface graphique d'un programme qui permet de gérer des propriétaires de voiture.

Version 1

1. Copiez le projet modèle **ExerciceO_v1_M** du répertoire de classe vers votre répertoire personnel.
2. Ajoutez une liste graphique à l'interface graphique pour que celle-ci ressemble à l'image suivante.



3. Configurez la liste correctement :
 - a. La liste doit afficher les propriétaires de voiture stockés par la classe `CarOwners`.
 - b. On ne peut sélectionner qu'un seul propriétaire à la fois.
4. Le bouton **Add** permet d'ajouter un nouveau propriétaire de voiture à la liste.
5. Le bouton **Delete Selected** permet de supprimer le propriétaire sélectionné de la liste.
6. Après chaque changement de sélection dans la liste graphique les informations du propriétaire sélectionné sont affichées dans les champs de texte.

Version 2

7. Copiez la version 1 du projet et appelez la copie **Exercice_O_v2**.
8. Ajoutez la méthode `searchFirstName` à la classe `CarOwners`. Elle cherche et retourne le premier propriétaire de voiture avec le prénom indiqué en paramètre.
9. Ajoutez la méthode `searchName` à la classe `CarOwners`. Elle cherche et retourne le premier propriétaire de voiture avec le nom (de famille) indiqué en paramètre.
10. Ajoutez la méthode `searchSpeed` à la classe `CarOwners`. Elle cherche et retourne le premier propriétaire d'une voiture avec la vitesse de pointe indiquée en paramètre.

11. Complétez l'interface graphique pour qu'elle ressemble à l'interface sur l'image suivante :

Item 1
Item 2
Item 3
Item 4
Item 5

First Name:

Name:

Car Speed:

Delete Selected

Add Modify

Search

12. Le bouton **Modify** actualise les informations du propriétaire sélectionné dans la liste graphique en les remplaçant par les informations des champs de texte.

13. Le bouton **Search** se comporte comme suit :

- Si un prénom est indiqué, le premier propriétaire portant ce prénom est cherché.
- Si un nom de famille est indiqué, le premier propriétaire portant ce nom de famille est cherché.
- Si une vitesse de pointe est indiquée, le premier propriétaire d'une voiture avec cette vitesse de pointe est cherché.
- Dans tous les cas les champs de texte vides sont remplis avec les données du propriétaire trouvé.

Vérifiez d'abord quel est le premier champ de texte contenant une entrée de l'utilisateur pour savoir de quel cas il s'agit.

