

TP numéro 7

Programmation graphique (GUI)

Exercice 1

Soit la classe :

```
class Login {  
    private String login , motPasse  
}
```

Créez une application graphique qui permet de demander à l'utilisateur de saisir un nom de connexion (login) et un mot de passe. Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton "valider" :

- si les informations entrées sont correctes, affichez un message de bienvenue (dans un label) et enlever les 3 composantes de la fenêtre (Zone de mot de passe, zone de texte et le bouton);
- si les informations entrées sont incorrectes, demander à l'utilisateur de faire la saisie à nouveau;
- après 3 essais, désactivez le bouton "valider" et affichez le message "Nombre d'essais dépassé"(dans un label).

Stockez les informations de connexion dans un tableau (possibilité de connexion pour plusieurs utilisateurs).

Exercice 2

Créez une application graphique qui permet de tester les compétences d'un utilisateur en multiplication. L'application sera sous forme de quiz :

1. Proposez à l'utilisateur deux chiffres à multiplier (par exemple 12×13) et proposez lui 4 choix (un seul choix sera correct).
2. Si l'utilisateur :
 - choisisse la bonne réponse, donnez lui 2 points;
 - choisisse deux réponses dont l'une est bonne, donnez lui 1 point;
 - sinon donnez lui 0 point;
3. enregistrez le score dans un fichier :
 - la première fois, le score sera égal à 0;
 - au lancement du quiz, le dernier score et le meilleur score seront affichés.
4. Pour chaque lancement de l'application, proposer un maximum de 5 questions.
5. Utilisez des nombres aléatoires (à chaque lancement de l'application, de nouvelles questions).
6. Les nombres à multiplier doivent être compris entre 1 et 12.