

TD9 POO / Java : IHM / GUI (première partie)

Objectif : Mettre en œuvre les Interfaces Homme-Machine (IHM) ou « Graphical User Interface » (GUI).

Matériel / Logiciel : Environnement de développement sur PC (sous Linux) : JDK1.8 (ou supérieur) : IDE Eclipse.

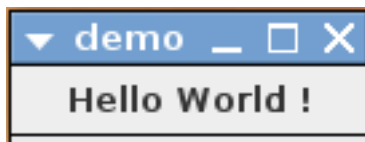
Acquisition : Réalisation d'interface graphique utilisateur simple et programmation événementielle.

IHM / GUI (1ère partie)

Problèmes du CM et des TD précédents

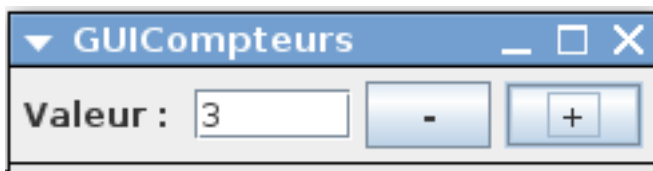
Question 1 : « Hello World » graphique

Créer la classe GUIHelloWorld du CM.



Question 2 : interfaces graphiques du compteur et du chronomètre

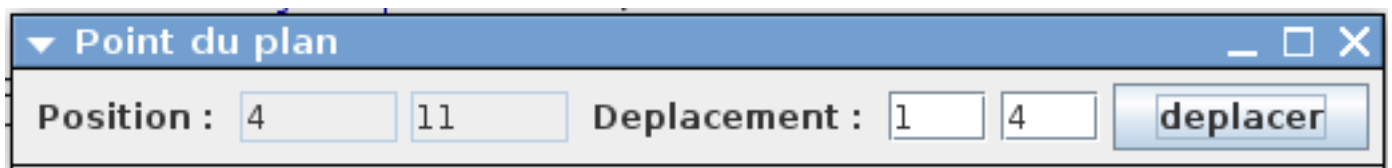
Réaliser les interfaces graphiques de la classe Compteur (vue en CM) en respectant le modèle MVC, puis de la classe Chronometre. Vous pourrez dans un premier temps utiliser les méthodes toString des classes Compteurs ou Chronometre pour afficher la valeur (une légère modification de la méthode toString sera probablement nécessaire).



Ajouter les boutons « reset » et « quitter ».

Question 3 : Interface graphique pour la classe Point

Réaliser l'interface graphique de la classe Point. (pour l'acquisition du déplacement en dx / dy, il faut utiliser une méthode (statique) de conversion String → int : Integer.parseInt(String s), pour l'affichage de la position du point, il faut utiliser une méthode (statique) de conversion int → String : String.valueOf() ou Integer.toString(int i)).



Question 4 : interface graphique du répertoire

Réaliser l'interface graphique du répertoire téléphonique.



▼ Repertoire telephonique

Nom :

Tel :

Mail :

Vérifiez le bon comportement des 3 modèles implémentés (tableau, collection et dictionnaire).

Ajoutez les boutons « recherche inverse » (par numéro) et « supprimer ».