

## TD10 POO / Java : IHM / GUI (deuxième partie)

*Objectif : Mettre en oeuvre 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 et programmation événementielle.*

### IHM / GUI (2ème partie)

#### Question 1 : interface graphique du répertoire

Réaliser l'interface graphique du répertoire téléphonique en ajoutant un menu (JMenuBar, Jmenu, JMenuItem, JSeparator) et les fonctionnalités liées aux manipulation de fichiers (Ouvrir, enregistrer, ...). Mettre en œuvre des boîtes de dialogues standards (JOptionPane) pour les messages vers l'utilisateur (par exemple lorsque le contact n'est pas trouvé dans le répertoire) et pour la sélection d'un fichier (JFileChooser).

Vous pourrez vous aider de <http://web.mit.edu/6.005/www/sp14/psets/ps4/java-6-tutorial/components.html> pour améliorer le résultat de votre interface graphique (en utilisant par exemple JList).

Compléter la solution avec les éléments suivants :

- info-bulles (ToolTipText<sup>1</sup>).
- boîte de dialogue personnalisée (JDialog)
- boîte de dialogue prédéfinie (JOptionPane) de confirmation (Oui / Non) lorsqu'on tente de fermer la fenêtre (ou via le menu Fichier >> Quitter).
- JToolBar

#### Question 2 : interface graphique de la classe Dessin

*Pour aller plus loin, vous pouvez réaliser l'interface graphique d'une application de manipulation de figures géométriques (carrés et disques).*

---

<sup>1</sup> cf. <http://docs.oracle.com/javase/tutorial/uiswing/components/tooltip.html>