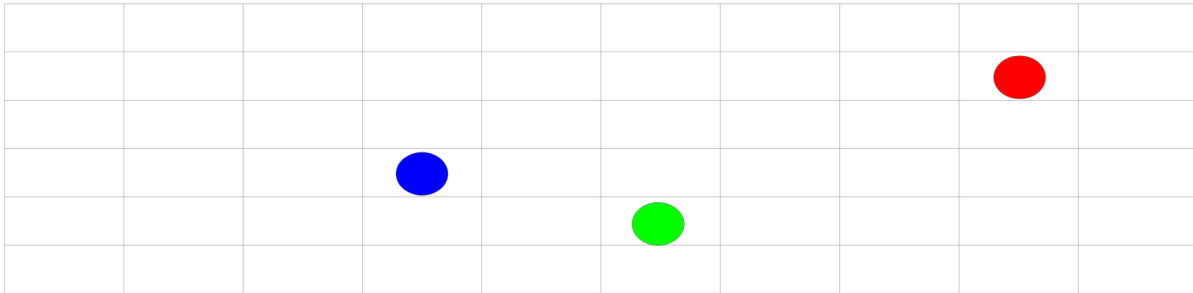


TP 4

graphisme – Thread

1. Écrire une application JFrame qui permet de dessiner un tableau de 6 x 10 cases. On affichera un cercle rouge (ou un rond) dans une case en fonction de la valeur de l'heure, un cercle vert (ou une croix) en fonction de la valeur des minutes, et un cercle bleu (ou un trait) en fonction de la valeur des secondes.

Exemple ci dessous : Il est 18h45m33 secondes, on aura l'affichage suivant. (Attention la première case de notre tableau représente la valeur zéro).



Bien entendu, on aimerai que tout ceci soit animé et change de manière régulière chaque seconde, vous implémenterez donc une « thread » qui permettra de donner une animation fluide à notre horloge.

Précision sur le tableau précédent : à la 4^e colonne, le cercle bleu (sec) est à la 33^e place, à la 6^e colonne le vert (mn) est à la 45^e place, à la 9^e colonne le rouge est à la 18^e place (h).

2. En utilisant les threads, transformer l'application en chronomètre.