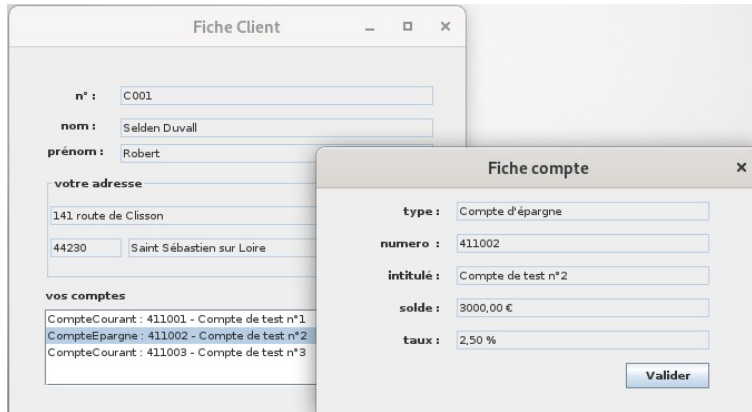


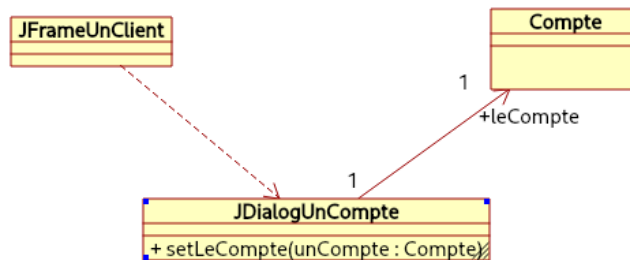
## Transmission de données d'une interface graphique à une autre

### Exemple :

On souhaite transmettre un objet de type `Compte` depuis la classe `JFrameClient` vers la classe `JDialogUnCompte`.



Le principe est d'ajouter un attribut de type **Compte** à la classe « `JDialogUnCompte` », destiné à recevoir l'objet à transmettre. Cet attribut privé sera doté d'un mutateur pour que la transmission puisse être opérée depuis « `JFrameUnClient` ».



Code à ajouter à « `JFrameUnCompte` » pour le nouvel attribut :

```

public class JDialogUnCompte extends javax.swing.JDialog {
    private Compte leCompte;
    [...]
    public void setLeCompte (Compte cpt) {
        this.leCompte = cpt;
    }
    [...]
}
  
```

Code dans « `JFrameUnClient` » pour transmettre le compte à afficher :

```

JDialogUnCompte jDialogUnCompte = new JDialogUnCompte(this, true);
jDialogUnCompte.setLeCompte(unCompte);
  
```

Dans `JFrameUnCompte`, il ne reste plus qu'à utiliser ce compte :

Exemple :

```

// afficher l'intitulé du compte dans le champ de texte
jTextFieldIntitule.setText(leCompte.getIntitule());
  
```