

Interfaces Hommes/Systèmes - TD 1

JavaFx - Construction graphique & Événements

ous nous intéressons dans ce TD à la réalisation d'une application permettant de convertir des Euros en Dollars et inversement.

I - Construction graphique

Considérons l'interface de la figure 1 constituée de :

- → 2 champs texte permettant la saisie et l'affichage;
- → un menu déroulant permettant le choix du sens de conversion;
- → un bouton permettant de lancer la conversion.

Tous ces éléments sont centrés et en haut de la fenêtre. Lors du redimensionnement :

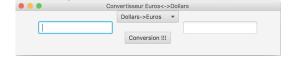


Figure 1 – IHM du convertisseur

- → les éléments gardent la même taille et restent centrés;
- → les éléments induisent une taille minimum à la fenêtre (i.e. ne peuvent disparaitre lorsque l'on diminue la taille de al fenêtre).



En utilisant l'API JavaFx, réaliser l'interface graphique du convertisseur Euros/Dollars en respectant toutes les propriétés énoncées ci-dessus. Pour cela :

- 1. À l'aide de votre gentil encadrant, créer, à l'aide de maven un projet contenant les dépendances nécessaires à JavaFx.
- 2. Réaliser le graphe de scène permettant d'assurer les propriétés graphiques de cette interface.
- 3. Implémenter votre solution.

II - Les événements

Nous souhaitons maintenant ajouter les réactions aux interactions de l'utilisateur.

Exercice II.1 Implémentation des événements

- 1. Implémenter les interactions suivantes :
 - (a) le choix du sens de conversion dans la liste déroulante affiche le sens de conversion dans la console
 - (b) l'appuie sur la touche A provoque la mise à blanc des 2 champs de texte
 - (c) le clic sur le bouton affiche le message demande de conversion dans la console.
- 2. Tester votre application.

‡ ‡ ‡