Niveau 3 info

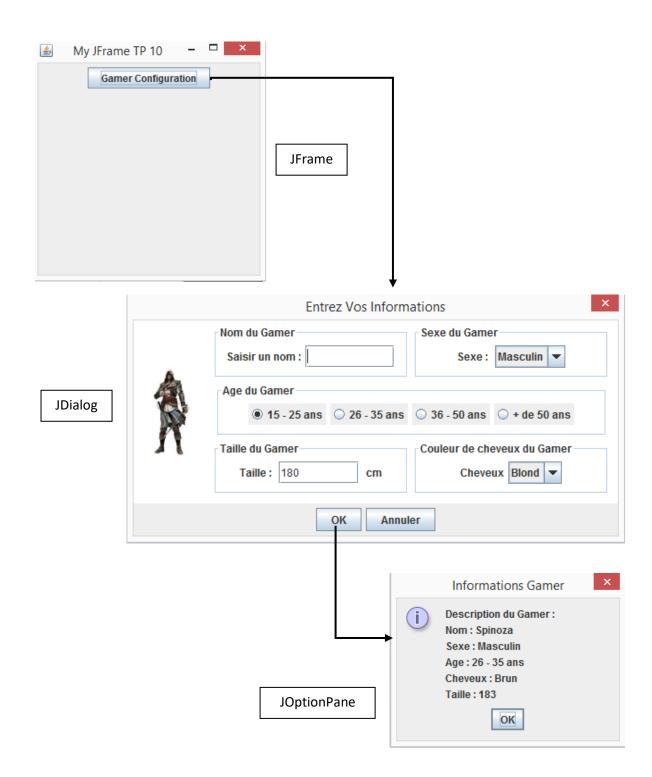
Série TP 10

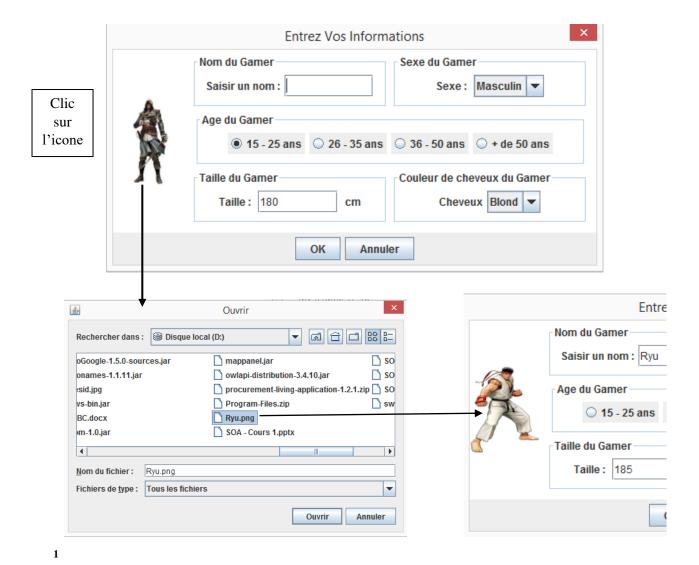
Exercice d'application.

Exercice – GamerInfos

Utiliser les boites de dialogue pour créer et afficher l'application ci-dessous :

Exemple GUIs:





Aide:

- O Utiliser **trois classes**: une classe *GamerInfos* qui étend JFrame, une classe *GamerInfosDialog* qui étend JDialog, et une classe main *CallGamerInfos* qui crée et lance une instance de la fenêtre *GamerInfos*.
- La création d'instance de *GamerInfosDialog* se fait depuis la méthode *initJFrame* de la classe *GamerInfos*.
- O Utiliser une méthode *initJDialog* pour initialiser et créer la boite de dialogue JDialog.
- o En cliquant sur l'icône, l'utilisateur doit pouvoir choisir une autre photo depuis ses fichiers. Pour ce faire, encapsuler l'icône dans un JLabel et utiliser l'écouteur **MouseListener** (en changeant sa méthode *mouseClicked*) pour créer un JFileChooser permettant à l'utilisateur de choisir un fichier image.
- o Ajouter un ToolTipText au JLabel lui indiquant cette possibilité de changement d'icône.
- o En cliquant sur OK, une boite de dialogue d'information s'affiche afin de résumer les entrées utilisateur.

Code Source sur GitHub: https://github.com/GitTeaching/ExerciceGamerInfos

 $^{^1\,} Adapt\'e \ depuis \ https://openclassrooms.com/courses/apprenez-a-programmer-en-java/les-menus-et-boites-de-dialogue$