





1

Aide :

- 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**.
- Utiliser une méthode **initJDialog** pour initialiser et créer la boîte de dialogue JDialog.
- 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.
- Ajouter un ToolTipText au JLabel lui indiquant cette possibilité de changement d'icône.
- En cliquant sur OK, une boîte de dialogue d'information s'affiche afin de résumer les entrées utilisateur.

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

¹ Adapté depuis <https://openclassrooms.com/courses/apprenez-a-programmer-en-java/les-menus-et-boites-de-dialogue>