

Annexe 10B – Exercice "Drag and Drop"

Principe de base : à chaque déplacement de la souris (`mouseDragged`), la composante doit être déplacée à l'emplacement du nouvel événement `mouseEvent` .

Éléments importants :

- On doit gérer les événements suivants pour déplacer un JButton par exemple :
 - `mousePressed`
 - `mouseDragged`
 - `mouseReleased`
- méthodes plus ou moins importantes :
 - A) `e.getX`, `e.getY` où `e` est un `MouseEvent` : **PEU PERTINENT** car retourne l'emplacement de l'événement par rapport à sa source, qui est le bouton.
 - B) `e.getLocationOnScreen()` : **PERTINENT** car retourne l'emplacement de l'événement par rapport à l'écran, qui est notre base de référence
 - C) `bouton.getLocation()` : **PERTINENT** position du bouton par rapport à la fenêtre