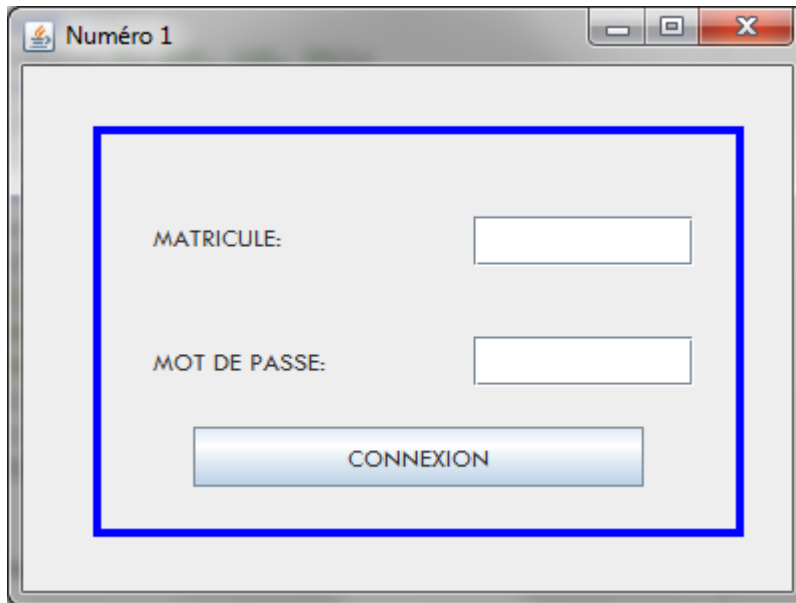
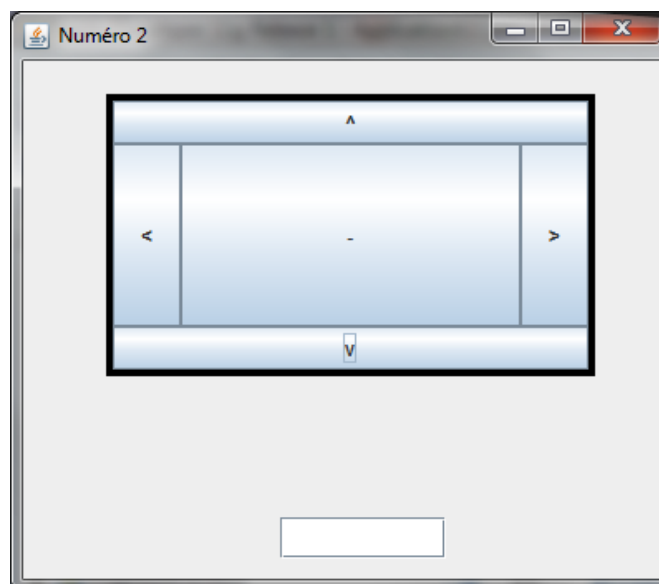


## ANNEXE 3 - Exercices GUI SWING

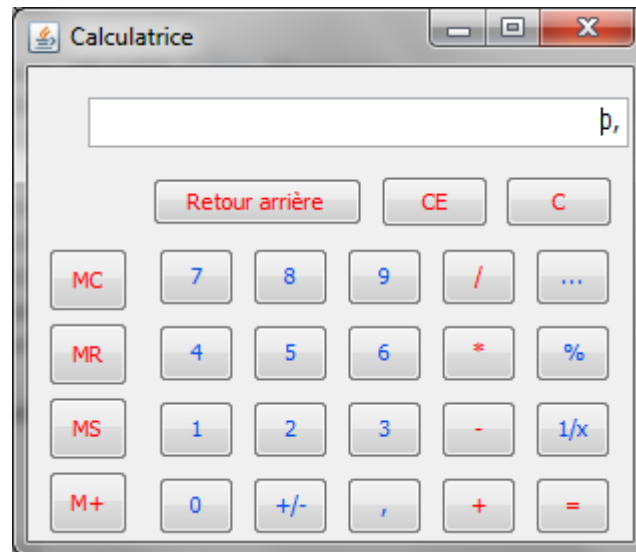
1. Créer une interface graphique composée d'un seul `JPanel` avec un `layout` `null`. Ce panel comprend une bordure bleue, 2 objets `JLabel`, 2 objets `TextField`, et un `Button`.



2. Réaliser une interface graphique composée de deux panels. Le premier est créé avec un `BorderLayout` et 5 `JButton` disposés comme dans l'image ci-bas. Ce panel est délimité par une bordure de couleur noire d'épaisseur = 3 pixels. Le deuxième panel ne comprend qu'un champ texte.



3. Créer une interface graphique représentant une Calculatrice. Déterminer le nombre de panels nécessaires de même que le layout à utiliser.



4. En utilisant un `cardLayout`, réalisez une interface graphique permettant de voir apparaître à chaque clic sur un bouton, un objet `JLabel` **différent**. En cliquant plusieurs fois sur le bouton, on devrait voir apparaître, **mot-à-mot**, la phrase suivante : *J'aime le cours B43*

5. Reproduire le GUI utilisé plus tôt en classe concernant les différents Layouts. Utilisez un `GridBagLayout` sur le `JFrame` pour agencer les différents `JPanel`s. Cliquez dans le champs de la propriété `constraints` afin de modifier les contraintes sur chacun des éléments.

