



MASTER LANGUE ET INFORMATIQUE

Travaux Pratiques n° 13 Programmation événementielle

Les exercices qui vous sont proposés ici ont pour but de permettre à des composants graphiques de détecter et de traiter des interactions utilisateurs.

MES PREMIERES INTERACTIONS

Le but de cette partie est d'apprendre à utiliser des interactions de bas niveau.

Exercice 1 : Ecrire la classe PanneauPrénomEcoule dérivée de la classe PanneauPrénom et implémentant l'interface MouseListener. Le résultat de l'entrée de la souris de la souris dans le panneau sera un changement de couleur du panneau. Ecrire une classe exécutable de test.

Exercice 2 : Créer une classe dérivée contenant de JPanel contenant une grille de PanneauPrénom. Chaque PanneauPrénom devra réagir au clic d'un souris en échangeant sa couleur avec son voisin de gauche. Ecrire une classe exécutable de test.

INTERACTIONS DE HAUT NIVEAU

Le but de cette partie est d'apprendre à utiliser des interactions de bas niveau.

Exercice 1 : Ecrire la classe PanneauContrôle dérivée de la classe JPanel. Ce panneau contiendra un bouton nommé *QUIT*. Cliquer sur ce bouton provoquera la fin de l'exécution. Ecrire une classe exécutable de test.

Exercice 2 : Ecrire la PanneauContrôle2 dérivée de la classe PanneauContrôle. Ce Panneau contiendra en plus du bouton QUIT, une bordure, un bouton OK et un champ texte de type JTextField. Cliquer sur le bouton OK remplacera, si le champ texte est non vide, le titre de la bordure par le contenu du champ. Ecrire une classe exécutable de test.