

## Ressource R2.02 : Développement d'application avec IHM

JavaFX - Séance de révision : exercice de synthèse

### 1. Présentation

La fenêtre à construire dans cet exercice doit permettre à l'utilisateur de préparer l'impression d'une image d'un personnage par l'ajout éventuel d'un ou de plusieurs "accessoires". Elle contient un Label en entête, trois cases à cocher (CheckBox), une ImageView et deux boutons (Button). Cette fenêtre ne sera pas redimensionnable.

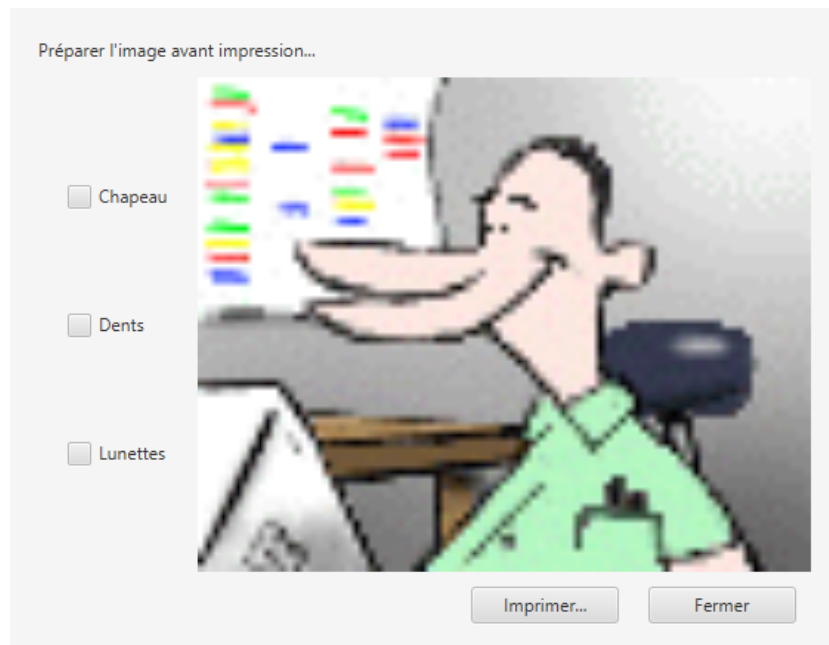


figure 1 : IHM à construire

### 2. Scene Builder

Construisez le *Scene graph* de la fenêtre avec Scene Builder, en respectant les alignements tels qu'ils sont montrés dans la figure 1, ainsi que les consignes suivantes :

- padding de 10 tout autour de la racine du *Scene graph*,
- padding de 20 tout autour de la zone qui contient les trois boutons radio,
- boutons radio espacés de 70,
- image associée à l'*ImageView* : fichier `Geek0.gif`,
- taille de l'*imageView* : 415 x 335 (*Fit Width* et *Fit Height*),
- padding de 10 tout autour de la zone qui contient les deux boutons,
- boutons espacés de 20.

### 3. Style CSS

Utilisez ensuite le fichier `geek.css` (fourni sur Moodle) afin d'obtenir cet aspect :

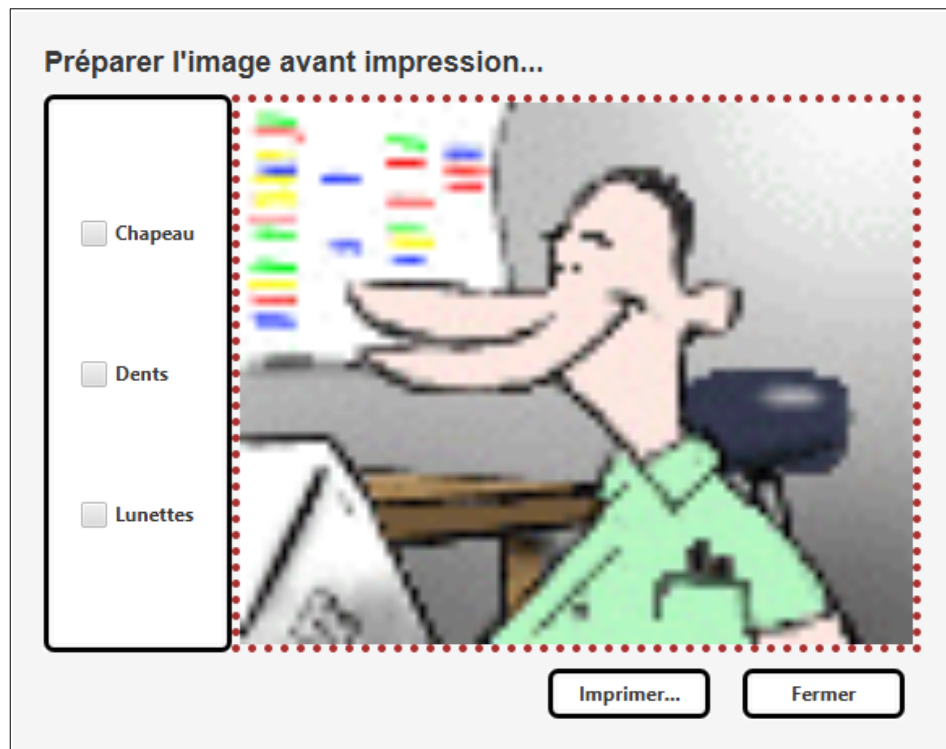


figure 2 : appliquer un style

### 4. Eclipse

Avec Eclipse, dans un nouveau projet, créez une classe `CtrlGeek` qui sera le contrôleur de l'IHM. Elle possèdera deux méthodes (callback) :

- **gererBouton()** : si le bouton Annuler est actionné alors écrire "Fermeture" dans la console ; si c'est le bouton Imprimer, alors écrire "Impression image" dans la console
- et **gererCase()** : à chaque fois qu'une case à cocher est actionnée, mettre à jour l'image. Il faut associer l'un des fichiers `geekX.gif` fourni sur Moodle à l'*ImageView* en utilisant la méthode `setImage(new Image(<nom du fichier>))`

Dans ce contrôleur, ajoutez la méthode `initialize()` qui fait en sorte que les trois cases sont non cochées (utiliser la méthode `.setSelected(false)`).

Avec Scene Builder, modifiez le fichier `geek.fxml` de manière à associer l'IHM à son contrôleur `CtrlGeek`.

Écrivez sous Eclipse une classe `Geek` qui crée une fenêtre non redimensionnable contenant le *Scene graph* créé précédemment. Sa taille sera celle de sa scène et son titre sera "Le Geek". .

**Note** : les fichiers image et fxml doivent être dans le répertoire `bin` de votre projet.