

Secteur Tertiaire Informatique
Filière « Etude et développement »

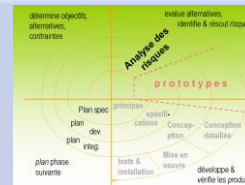
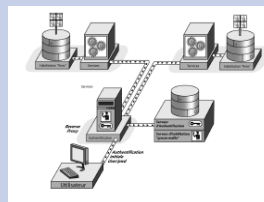
TP – Développer des interfaces graphiques

IHM Java FX - Additionneur

Apprentissage

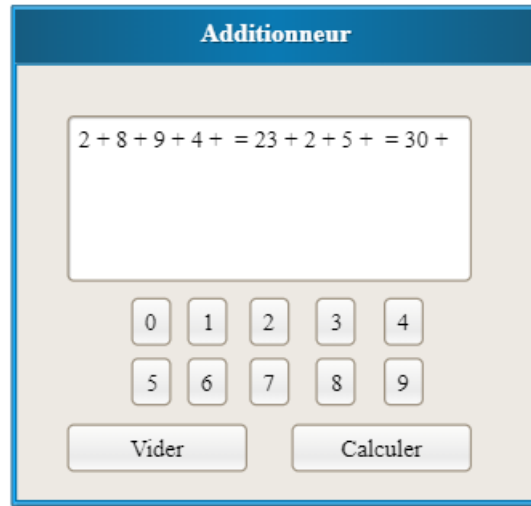
Mise en situation

Evaluation



1. ADDITIONNEUR

L'objectif est ici de créer une fenêtre proposant à l'utilisateur un additionneur qui fonctionne en cliquant sur les chiffres disponibles.



Fonctionnalités :

- L'utilisateur ne peut additionner que des chiffres
- A chaque clic sur un chiffre, le chiffre suivi de " + " est ajouté au champ de texte. Il faudra permettre à l'utilisateur de « scroller » dans le champ de texte si trop de chiffres à l'écran. Pour coder cette fonctionnalité, il est possible d'utiliser la classe « **TextArea** » contenue dans un « **ScrollPane** » (<http://www.java2s.com/Code/Java/Javafx/ScrollPaneholdsTextArea.htm>)
- En cliquant sur « **Calculer** », le résultat final de l'addition est affiché (suivi de '+', ce '+' pourra être enlevé si vous le souhaitez).
- En cliquant sur « **Vider** », le champ de texte est vidé et le compteur est remis à zéro. Le programme demandera une validation de l'utilisateur via une fenêtre « pop-up » avant de supprimer le contenu du champ de texte (pour plus de détails sur les pop-ups : <https://devstory.net/11529/javafx-alert-dialog>)
- Le contenu du champ de texte ne peut être modifié autrement que par des boutons, il doit être protégé en écriture.

Questions à se poser :

- Quels sont les « panes » à utiliser ?
- Quels sont les contrôles ?
- Comment agencer les différents « panes » dans la scène ?

CREDITS

ŒUVRE COLLECTIVE DE L'AFPA

Sous le pilotage de la DIIP et du centre d'ingénierie sectoriel Tertiaire-Services

Equipe de conception (IF, formateur, mediatiseur)

Michel Coulard – Formateur Evry

Chantal Perrachon – IF Neuilly sur Marne

Date de mise à jour : 11/07/2024

Reproduction interdite

Article L 122-4 du code de la propriété intellectuelle.

« Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droits ou ayants cause est illicite. Il en est de même pour la traduction, l'adaptation ou la reproduction par un art ou un procédé quelconque. »

Programmation orientée objet – Première application

Afpa © 2022 – Section Tertiaire Informatique – Filière « Etude et développement » 3/10