

Organisation

- Introduction à Swing
- Composants et Conteneurs
- Gestion de la Mise en Page
- Gestion des Événements et Ecouteurs
- Modèles
- **Gestion des Dialogues**

Gestion des Dialogues avec JOptionPane

- JOptionPane possède plusieurs méthodes statiques permettant d'ouvrir et d'afficher diverses boîtes de dialogue :
 - Les boîtes de messages permettent d'afficher un message pour l'utilisateur.
 - Les boîtes de confirmation permettent de demander une confirmation à l'utilisateur.
 - Les boîtes de saisie permettent de demander une chaîne de caractères à l'utilisateur.
 - Les boîtes de choix permettent de donner le choix entre plusieurs éléments (liste déroulante)

Méthodes showXXXDialog

- showMessageDialog - affiche une boîte de dialogue avec message et un bouton
 - showConfirmDialog - demande à l'utilisateur une confirmation
 - Boutons standard (Yes/No)
 - showInputDialog – affiche une boîte de dialogue permettant de récupérer une chaîne de caractères avec un champ texte, une combo box (non éditable) ou une liste.
-
- showOptionDialog - affiche une boîte de dialogue sur mesure
 - Affiche un ou plusieurs bouton(s) avec texte sur mesure
 - Peut contenir un message textuel standard ou une collection de composants

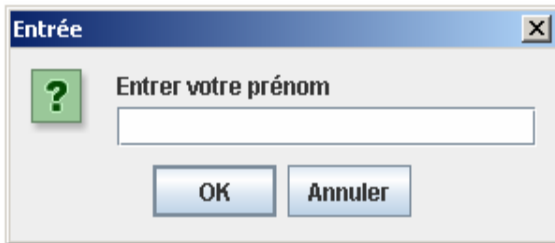
Paramètres de *showInputDialog*

- Component *parentComponent*
 - Composant parent : Frame, composant à l'intérieur d'une Frame, ou null.
- Object *message*
 - Ce qui est affiché dans la zone principale (String en règle générale)
 - Possibilité de fragmenter le message sur plusieurs lignes avec (\n)

- String *title*
 - Titre de la boîte de dialogue
- int *messageType*
 - Détermine l'icône correspondant au type de message affichée dans la boîte de dialogue
 - PLAIN_MESSAGE, ERROR_MESSAGE, INFORMATION_MESSAGE, WARNING_MESSAGE, QUESTION_MESSAGE.
- Icon *icon*
 - L'icône à afficher
- Object[] *options*
 - Tableau spécifiant les différentes possibilités de sélection
- Object *initialValue*
 - Spécifie la valeur par défaut à sélectionner

Exercice : Star Wars

- Pour générer les noms des personnages du film, G. Lucas a utilisé la formule suivante :
 - Pour le prénom : prendre les 3 premières lettres du nom de famille, y ajouter les 2 premières lettres du prénom.
 - Pour le nom de famille : prendre les 2 premières lettres du nom de jeune fille de la mère, y ajouter les 3 premières lettres du nom de la ville de naissance.
- Ecrire un programme `GenerateurNomStarWars` permettant de générer un nom de personnage de Star Wars à base d'un dialogue



Entrée

?

Entrer votre prénom

OK Annuler

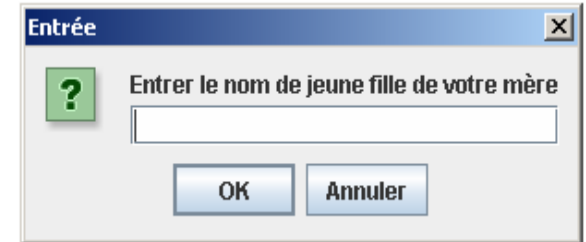


Entrée

?

Entrer votre nom de famille

OK Annuler



Entrée

?

Entrer le nom de jeune fille de votre mère

OK Annuler



Entrée

?

Entrer votre ville de naissance

OK Annuler