



C d Ja
U Java p c d i
g

P 5:Swi

M :

- Travail en autonomie et production individuelle
- Regroupement et fusion du code par îlot (suite à un code review final)

O d l' :

- Créer une interface graphique
- L'objectif est de découvrir l'utilisation des interfaces, et non pas de maîtriser toutes les subtilités de Swing.
- Validation de la compétence n°7

C :

1. Etu les tutoriels proposés



Lisez ces tutoriels de manière superficielle (ils sont longs!), créez votre propre interface graphique en parallèle de la lecture.

- OpenClassrooms : « Swing » à faire partiellement
 - “Notre première fenêtre” : parties JFrame et JPanel
 - “Interagir avec des boutons”
 - “Les champs de formulaire”
 - “Menus et boîtes de dialogue”

2. Cré d

Créez l'interface graphique permettant la saisie et l'affichage du programme développé à l'étape 4. Cette interface sera la suivante :



3. Mettre en place les contrôles de saisie nécessaires

R :

4. Openclassrooms
5. Tutoriel d'Oracle pour Java : <http://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/index.html>

L :

- L'interface demandée. A déposer sur git