

Formatif 2	Introduction aux interfaces graphiques
-------------------	---

On vous demande de créer une application à l'aide de WindowBuilder Pro.

- Remarque importante: Nommez tous vos composants de façon logique et intuitive.
1. Créez une classe graphique nommée *Anniversaire* dans un nouveau projet¹.
 - a) Ajoutez une étiquette dont le contenu est « Entrez votre âge actuel », suivie d'une zone de texte.
 - b) Modifiez le titre de la fenêtre pour « Calcul très difficile ».
 - c) Modifiez la couleur de fond du conteneur.
 - d) Ajoutez un bouton dont le contenu est « Projection complexe ».
 - e) Ajoutez une seconde étiquette, destinée à afficher un message. Modifiez la police de caractères et les couleurs de cette étiquette.
 - f) Modifiez les dimensions de la fenêtre.
 - g) Au clic du bouton, affichez l'âge que l'utilisateur aura le jour de son *prochain* anniversaire dans l'étiquette devant contenir le message.
 - h) Ajoutez le test suivant : si l'utilisateur a entré un nombre plus petit que zéro ou plus grand que 120, affichez un message d'erreur, tout en modifiant la couleur d'arrière-plan de l'étiquette contenant le message².
 - i) Testez si vous pouvez afficher directement (et uniquement) un nombre dans une étiquette ?

¹ Pour exécuter un projet, bouton droit sur le nom de la classe contenant l'interface (Anniversaire dans notre exemple)/Run as/Java Application.

² Assurez-vous que dans l'écouteur ("event handler"), que la valeur de la propriété *opaque* de l'étiquette est à *true*.