

# IHM avec JAVA

Isabelle Debled-Rennesson  
debled@loria.fr

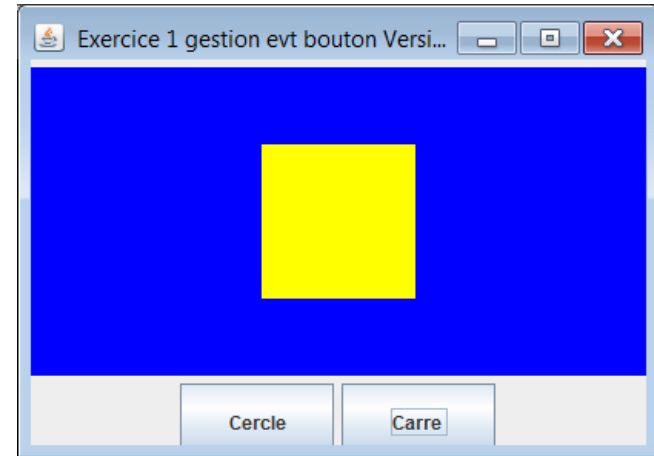
Séances 5 et 6

# Principe de délégation ?

---

# Retour sur le dernier exercice

1. Reprendre l'exemple de la P27 et changer les actions liées aux boutons : le premier permet le dessin d'un cercle vert et le second d'un carré jaune plein.



# Les événements clavier

# L'interface `KeyListener`

- Les événements claviers sont gérés avec l'interface `KeyListener`, les méthodes suivantes doivent alors être redéfinies
  - `public void keyPressed(KeyEvent e)`
  - `public void keyReleased(KeyEvent e)`
  - `public void keyTyped(KeyEvent e)`
- Dans la classe `KeyEvent`, chaque touche correspond à un entier
  - Exemple : `KeyEvent.VK_LEFT`
  - La méthode `getKeyCode()` de la classe `KeyEvent` permet de connaître la touche liée à l'événement sous la forme d'un code spécifique
  - La méthode `getKeyChar()` de la classe `KeyEvent` renvoie le caractère correspondant à la touche
- Attention : pour réagir aux événements claviers, un composant doit avoir le "focus clavier". Pour cela :
  - S'assurer que le composant peut recevoir le focus:  
`setFocusable(true) ;`
  - Lui attribuer au bon moment :  
`nomComposant.requestFocusInWindow() ;`

# Exemple P<sub>31</sub> et 32

---

# Exercices

1. Exercice du cours P33 – faire deux versions pour la gestion des événements
  - Avec des classes anonymes
  - Avec une classe interne
2. Faire le TP4 (attention aux consignes – utilisation d'une classe externe pour la gestion des evts)
3. Variante du TP4 : déplacer avec les touches des flèches un disque jaune sur un échiquier