

TP2		
Module/Semestre	M33/M7	Programmation Événementielle (Java)
Activité	<input checked="" type="checkbox"/> Création des classes d'événement. <input checked="" type="checkbox"/> Utiliser les écouteurs d'événement. <input checked="" type="checkbox"/> Créer des composants graphiques. <input checked="" type="checkbox"/> Associer les événements à un contrôle.	
Détails sur les objectifs visés par l'activité	Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliser IDE NetBeans. ▪ Créer et utiliser les événements. ▪ Créer des contrôles graphiques. ▪ Utiliser les Listners et les gestionnaires d'événements 	

DESCRIPTION DE L'ACTIVITE

Le but du programme est à chaque fois que l'utilisateur tape un caractère, celui-ci est affiché dans le titre de la fenêtre. remarque : pour utiliser la méthode setTitle de la fenêtre, il faut obligatoirement passer la référence de la fenêtre à la classe GereTexte. Ainis le constructeur de la classe GereText recoit en argument une référence de la classe frame..

Travail

Utiliser la plateforme BetBeans.

Créer un nouveau projet.

Implimenter le code ci-dessous :

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
class FenetreTitre extends Frame {
    public FenetreTitre() {
        TextField texte = new TextField();
        add(texte, "North");
        texte.addTextListener(new GereTexte(this));
        setVisible(true);
    }
    public static void main(String[] args) {
        FenetreTitre e= new FenetreTitre("EssaiEvenement");
        e.addWindowListener(new WindowAdapter(){
            public void windowClosing(WindowEvent e) {System.exit(0);}
        });
    }
}
```

```
}  
class GereTexte implements TextListener {  
    private Frame f;  
    public GereTexte(Frame fenetre) {  
        f = fenetre;  
    }  
    public void textValueChanged(TextEvent e) {  
        TextField source = (TextField) e.getSource();  
        f.setTitle(source.getText());  
    }  
}
```

Répondre aux questions suivantes :

1. Que ce qu'elle représente la classe « FenetreTitre » ?
2. Que ce qu'elle représente la classe « GereTexte » ?
3. A quoi sert-il l'implémentation du **TextListener** et **textValueChanged** ?
4. Décrire le constructeur de la classe « FenetreTitre ».
5. Compiler et exécuter le programme. Décrire son fonctionnement.