

TD 1 – Interface séquentielle / fenêtre SWING

I. Interface séquentielle

En prenant soin d'utiliser les concepts d'héritage et d'interface, réalisez l'application suivante en ligne de commande. Le menu principal devra afficher :

- 1. Afficher la forme**
- 2. Configurer la forme en rectangle**
- 3. Configurer la forme en carré**
- 4. Configurer la forme en ligne**
- 5. Changer style**
- 6. Quitter**

Pour configurer un rectangle, l'application devra demander la longueur et la hauteur voulues. Pour la ligne et le carré, seule la longueur sera demandée.

La demande de changement de style fera apparaître le sous-menu suivant :

Sélectionner le style de tracé (appliqué seulement aux rectangles et carrés)

- 1. Point**
- 2. Tiret**
- 3. Croix**

Vous veillerez à vérifier le bon format de toutes les saisies de l'utilisateur et de l'orienter avec un message d'erreur compréhensible en cas de mauvaise saisie.

II. Fenêtre en SWING

Les trois exercices ci-dessous sont à réaliser, dans un premier temps, en écrivant tout le code dans l'éditeur de texte de NetBeans. Dans un second temps, refaites ces exercices en utilisant l'outil de conception d'interface graphique de NetBeans.

1. JFrame

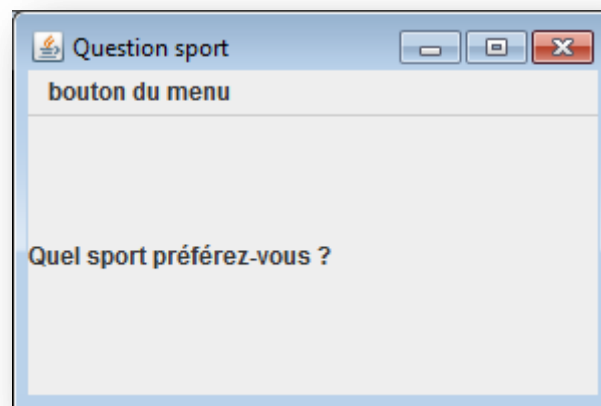
Créez une fenêtre de 400 pixels de longueur et 600 pixels de hauteur ayant un fond bleu. Le contenu de la fenêtre est simplement un label. Le menu contient simplement un bouton. L'exercice est à réaliser sans utiliser la méthode **setBounds**.

2. JDesktoppane et JInternalFrame

Créez un bureau contenant quatre fenêtres internes de 200 pixels de long et 100 pixels de haut et disposées aux quatre coins du bureau et de couleurs différentes.

3. JOptionPane

En réutilisant l'interface faite à l'exercice 1, créez l'interface ci-dessous.



Lors de l'appui sur le bouton du menu, la boîte de dialogue suivante apparaît.



Une fois le choix réalisé sur la boîte de dialogue, la fenêtre principale est mise à jour avec ce choix.

