

Interfaces Hommes/Systèmes - TD 1



JavaFx - Construction graphique & Événements

Dans nous intéressons dans ce TD à la réalisation d'une application permettant de convertir des Euros en Dollars et inversement.

I - Construction graphique

Considérons l'interface de la figure 1 constituée de :

- ↪ 2 champs texte permettant la saisie et l'affichage ;
- ↪ un menu déroulant permettant le choix du sens de conversion ;
- ↪ un bouton permettant de lancer la conversion.

Tous ces éléments sont centrés et en haut de la fenêtre. Lors du redimensionnement :

- ↪ les éléments gardent la même taille et restent centrés ;
- ↪ les éléments induisent une taille minimum à la fenêtre (i.e. ne peuvent disparaître lorsque l'on diminue la taille de la fenêtre).

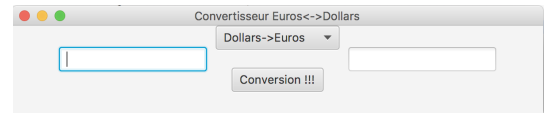


Figure 1 – IHM du convertisseur

Exercice I.1

Implémentation graphique

En utilisant l'API JavaFx, réaliser l'interface graphique du convertisseur Euros/Dollars en respectant toutes les propriétés énoncées ci-dessus. Pour cela :

1. À l'aide de votre gentil encadrant, créer, à l'aide de maven un projet contenant les dépendances nécessaires à JavaFx.
2. Réaliser le graphe de scène permettant d'assurer les propriétés graphiques de cette interface.
3. Implémenter votre solution.

II - Les événements

Nous souhaitons maintenant ajouter les réactions aux interactions de l'utilisateur.

Exercice II.1

Implémentation des événements

1. Implémenter les interactions suivantes :
 - (a) le choix du sens de conversion dans la liste déroulante affiche le sens de conversion dans la console
 - (b) l'appuie sur la touche A provoque la mise à blanc des 2 champs de texte
 - (c) le clic sur le bouton affiche le message `demande de conversion` dans la console.
2. Tester votre application.

