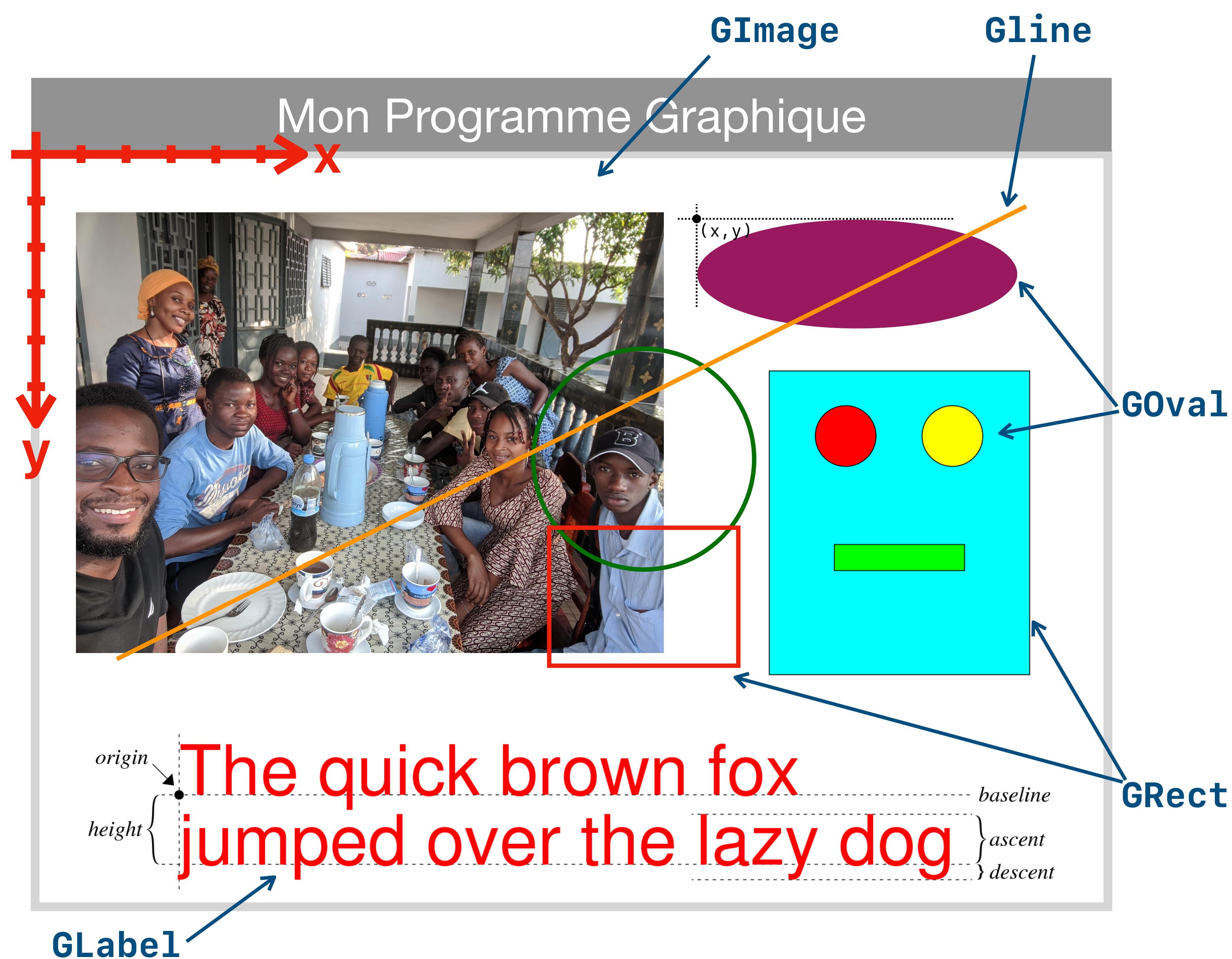


# Référence des programmes graphiques



## Structure d'un programme graphique

```
import acm.program.GraphicsProgram;
import acm.graphics.*;
import java.awt.Color;

public class MonProgramme extends GraphicsProgram {
    public void run() {
        // ton code ici
    }
}
```

## Méthodes utiles de GraphicsProgram

getWidth();	// retourne la largeur de l'écran.
getHeight();	// retourne la hauteur de l'écran.
add(o);	// Ajoute un objet à l'écran.
add(o, x, y);	// Ajoute un objet à l'écran à (x, y).
remove(o);	// Retire un objet de l'écran.
getElementAt(x, y);	// Retourne l'objet situé à (x,y).

## Référence des objets graphiques communs

### Constructeurs

<b>new GLabel(String text)</b> or <b>new GLabel(String text, double x, double y)</b>	Crée un nouveau GLabel; la deuxième forme spécifie sa position aussi.
<b>new GRect(double x, double y, double width, double height)</b>	Crée un nouveau GRect; les paramètres x et y peuvent être omis. Leur valeur par défaut est 0.
<b>new GOval(double x, double y, double width, double height)</b>	Crée un nouveau GOval; les paramètres x et y peuvent être omis. Leur valeur par défaut est 0.
<b>new GLine(double x1, double y1, double x2, double y2)</b>	Crée un nouveau GLine, une ligne qui connecte les points (x1, y1) et (x2, y2).

### Méthodes communes à tous les objets graphiques

<b>void setLocation(double x, double y)</b>	Met à jour la position d'un objet pour correspondre aux coordonnées (x, y) spécifiées.
<b>void move(double dx, double dy)</b>	Déplace un objet de sa position courante par un déplacement de (dx, dy).
<b>double getWidth()</b>	Retourne la largeur de l'objet.
<b>double getHeight()</b>	Retourne la hauteur de l'objet.
<b>void setColor(Color c)</b>	Met à jour la couleur de l'objet pour être la couleur spécifiée, c.

### Méthodes spécifiques à GRect et GOval

<b>void setFilled(boolean fill)</b>	Spécifie si l'objet est rempli ( <b>true</b> ) ou non ( <b>false</b> ).
<b>boolean isFilled()</b>	Retourne <b>true</b> si l'objet est rempli; retourne <b>false</b> dans le cas contraire.
<b>void setFillColor(Color c)</b>	Spécifie la couleur de remplissage de l'objet. Si c est <b>null</b> , la couleur de l'objet est utilisée pour remplir.

### Méthodes spécifiques à GLabel

<b>void setFont(String fontName)</b>	Spécifie la police du texte. Voir chapitre 5 pour plus d'information.
<b>double getAscent()</b>	Retourne la hauteur du texte à en dessus de la ligne de base.