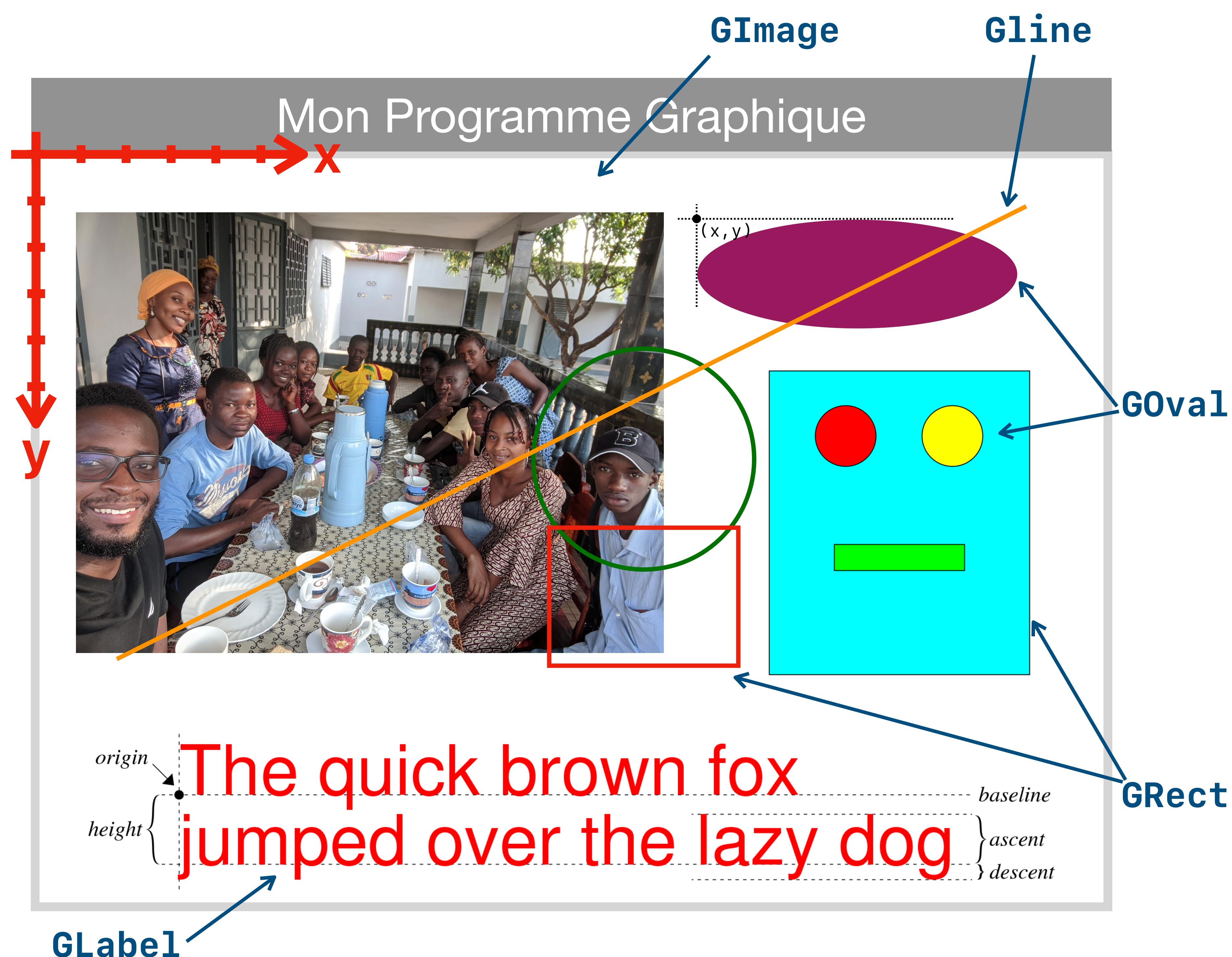


Référence des programmes graphiques



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

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

Méthodes communes à tous les objets graphiques

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

Méthodes spécifiques à GRect et GOval

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

Méthodes spécifiques à GLabel

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