



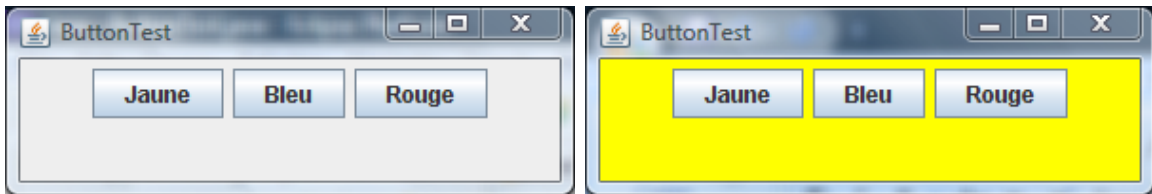
TP 1 : Interface graphique en java (JavaFX)



Objectifs	Type	Durée	Outils
<ul style="list-style-type: none"> - Maitriser l'utilisation des controls (composants graphiques) de JavaFX. - Maitriser la gestion d'évènements avec JavaFX - Se familiariser avec les différents Layout de JavaFX 	Applicatif	3h00	Eclipse

Boutons et gestion d'évènements

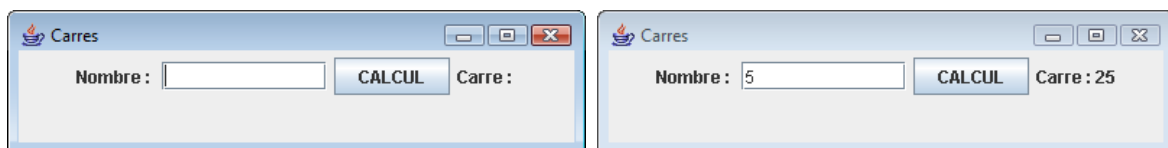
Ecrire un programme qui affiche l'interface suivante :



- L'appui sur les boutons permet de modifier la couleur de l'arrière-plan de votre interface graphique.

Champs texte et gestion d'évènements

Écrire un programme qui permet à l'utilisateur de saisir un nombre entier dans un champ texte et qui en affiche le carré lorsqu'il agit sur un bouton marqué CALCUL :



- Mettez comme titre de fenêtre « Carres » et réglez sa taille à 400, 100.
- Modifier le layout par défaut de votre fenêtre pour lui appliquer **FlowPane**
- Utilisez la méthode `Integer.parseInt(String)` pour convertir la chaîne récupérée par `getTexte()` en int.
- Faire le calcul du carré et afficher le résultat dans le Label placé après le bouton, grâce à la méthode `setText(String)`

Cases à cocher, boutons radio et gestion d'évènements

Écrire un programme qui affiche deux boutons marqués RAZ et Etat et trois cases à cocher, de la façon suivante :



- L'action sur le bouton **Etat** provoquera l'affichage en fenêtre console des cases sélectionnées.
- L'action sur **RAZ** remettra les trois cases à l'état non coché.
- Modifiez votre application de manière à ce qu'on ne puisse sélectionner qu'un élément. Vous utiliserez pour cela les boutons radios.