

Fadi ALOUANI

BTS SIO 1

groupe 1

B1

08/12/25

# **B1 TP : Scene Builder**

## **Sommaire**

<a href="#">Introduction.....</a>	1
<a href="#">Premiere interfaces graphiques.....</a>	2
<a href="#">Deuxième interfaces graphiques.....</a>	3
<a href="#">Résultat final.....</a>	5
<a href="#">Conclusion.....</a>	5

## **Introduction**

Dans le cadre de ce travail pratique, j'ai découvert l'outil Scene Builder, un environnement graphique permettant de concevoir facilement des interfaces utilisateur en JavaFX. Grâce à son système de glisser-déposer et à sa prévisualisation en temps réel, Scene Builder offre une approche intuitive pour construire des fenêtres, organiser des composants graphiques et gérer leur mise en page sans avoir à écrire directement du code FXML. Ce TP vise à me familiariser avec les fonctionnalités essentielles de l'outil, à comprendre la structure d'un fichier FXML et à intégrer l'interface créée dans un projet Java. À travers différentes étapes, il s'agira de manipuler les composants, configurer leurs propriétés et établir les liens entre l'interface graphique et la logique métier.

## Première interfaces graphiques

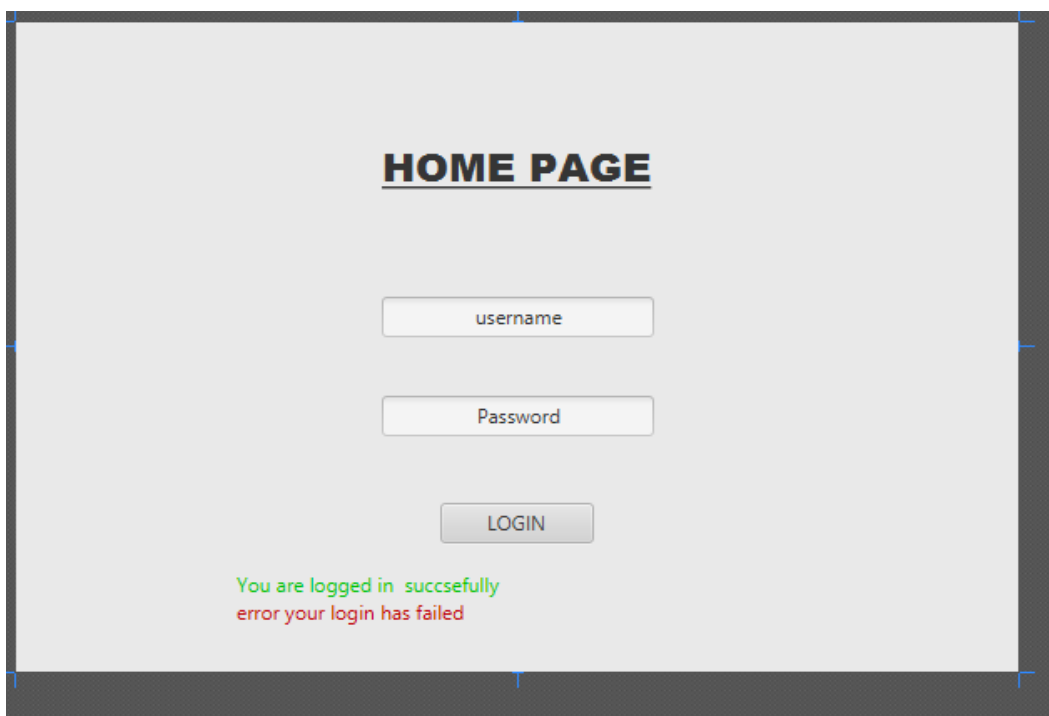
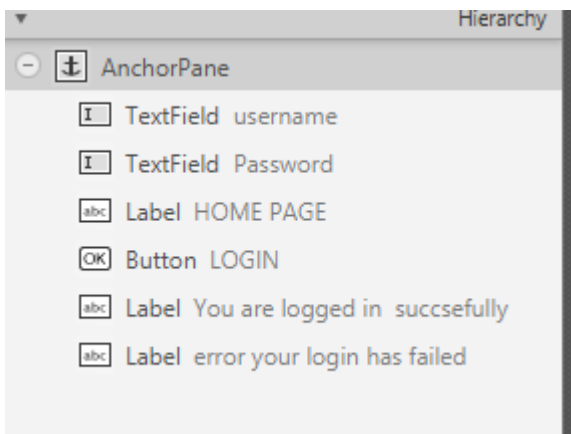
Comme on peut le voir ci-dessous, chaque élément joue un rôle précis dans l'interface graphique :

**AnchorPane** = C'est le conteneur principal. Il sert à placer les autres éléments dans la fenêtre..

**Textfield** = Un champ de texte où l'utilisateur peut taper son nom d'utilisateur.

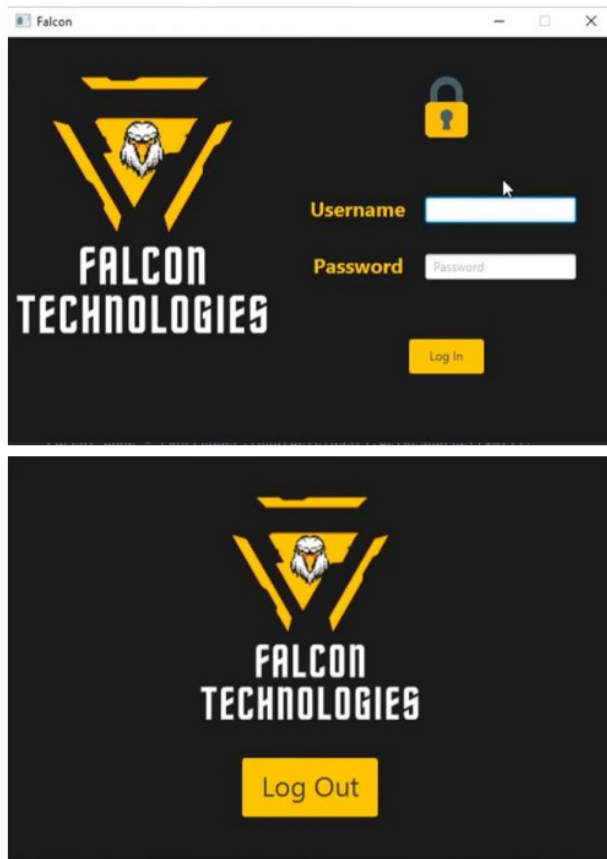
**Label** = Un simple texte affiché sur la page, comme un titre.

**Button** = Le bouton sur lequel l'utilisateur clique pour se connecter.



## Deuxième interfaces graphiques

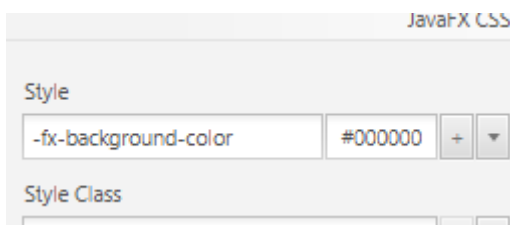
Voici l'interface graphique que j'ai dû reproduire n'ayant pas les mêmes images pour le cadenas et logo du faucon, j'ai dû utiliser les ressources fournies dans le TP.



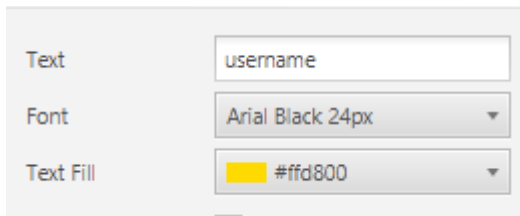
Pour changer la couleur du fond (background-color) en noir. J'ai simplement utilisé la case style. Dans les propriétés d'Anchorpane. J'ai également utilisé cette commande pour le fond jaune du bouton log in et log out.

#000000 correspond à la couleur noir

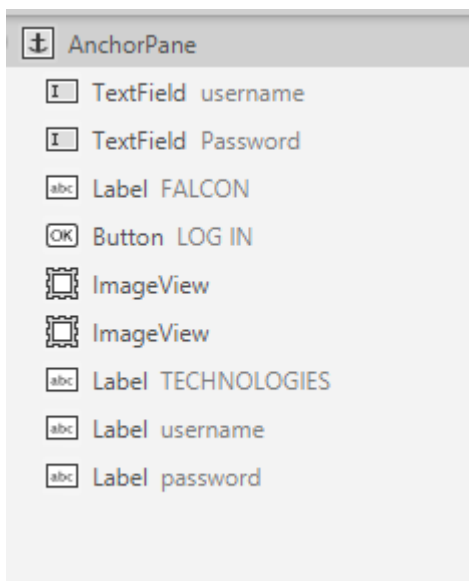
#ffd800 = jaune



J'ai ensuite changé la couleur d'username et password en jaune un paramètre était déjà proposer en haut de page pour changer la couleur du texte donc pas besoin d'utiliser la rubrique style.  
#ffd800 = jaune

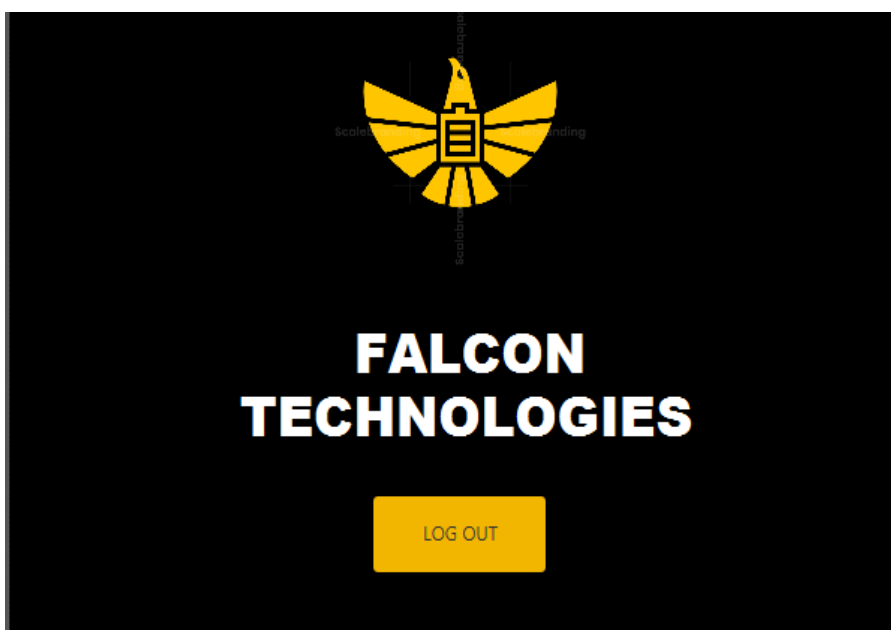


Le champ de texte username et password étant déjà pressent du a l'exercice précédant, je n'ai pas besoin de les ajouter. J'ai donc terminer en ajoutant les image aigle.jpg et cadenas.jpg , pour cela, j'ai tapé imageview dans la barre de recherche des outils, j'ai sélectionné les images que je souhaitais insérer puis je les replacer et redimensionner convenablement.



Fadi ALOUANI

## Résultat final



## Conclusion

Ce TP, m'a fait découvrir l'utilisation de Scène Builder il m'aura également permis de mieux appréhender la conception d'interfaces JavaFX grâce à un outil visuel simple et efficace. Cette activité constitue ainsi une base solide pour poursuivre le développement d'applications Java plus complexes, intégrant à la fois une interface soignée et une logique fonctionnelle.