

Laboratoire 3

Les menus

Objectifs d'apprentissage

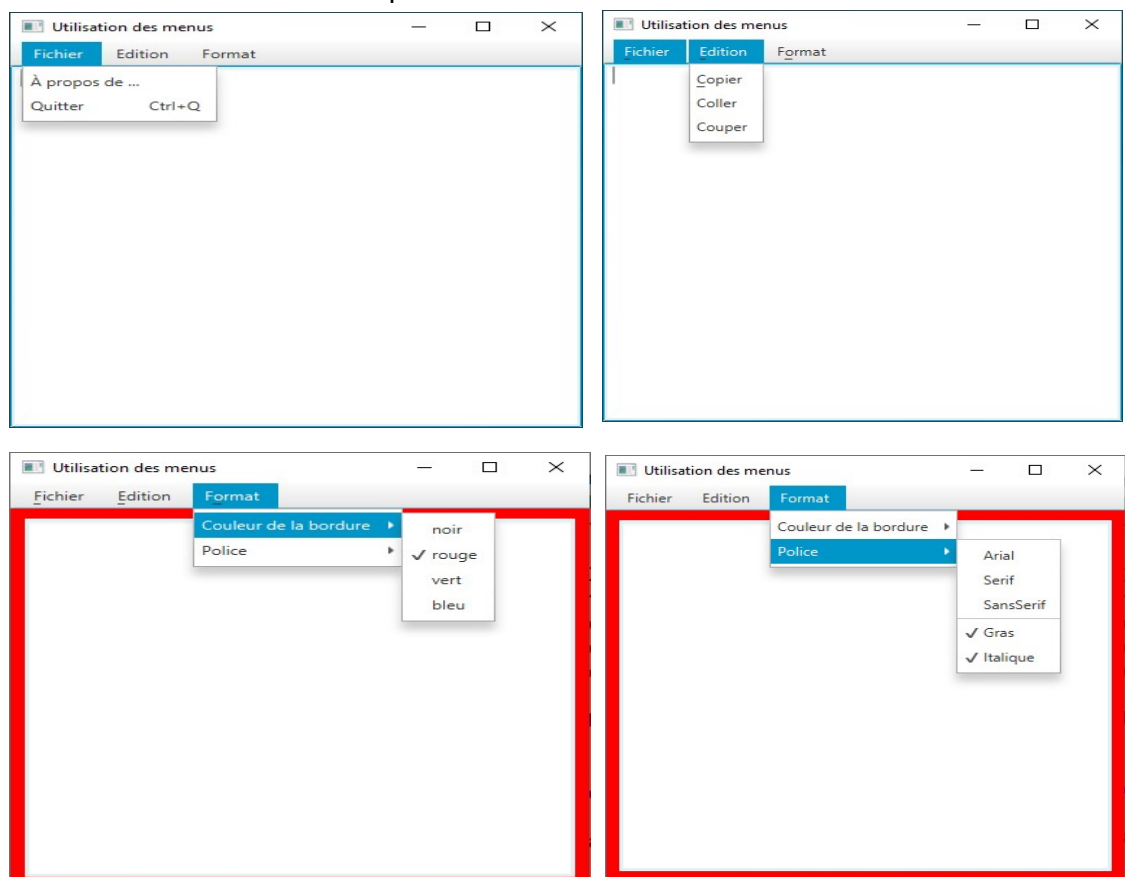
- Pratiquer les classes de l'interface utilisateur
- Utiliser les menus
- Programmer des gestionnaires d'événements

Évaluation du laboratoire

Ce laboratoire est **formatif**, mais il vous permettra d'obtenir des points lorsque le professeur jugera que vous avez atteint les objectifs d'apprentissage. Vous pouvez valider vos solutions avec le professeur. Votre code doit respecter les normes de programmation du cours.

Utilisation des menus

1. Reproduisez l'interface graphique suivante : ne programmez pas les fonctionnalités dans cette partie.

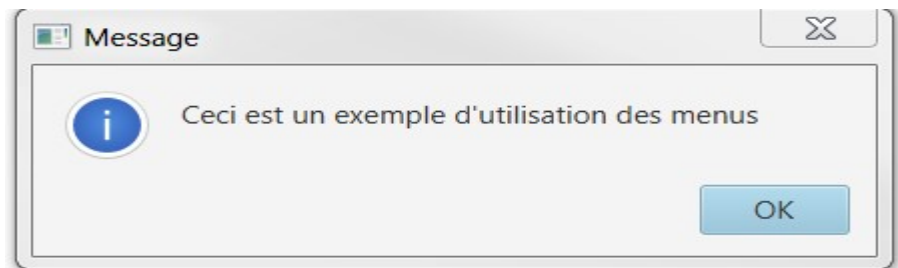


Notez la présence des barres de séparation dans le menu Police ainsi que tous les raccourcis clavier.

- Créez un projet JavaFx, *laboratoire 3*
- Le panneau *root* doit être de type *BorderPane*.
- La taille de la fenêtre doit être de 400 x 400
- Le titre de la fenêtre est : «*Utilisation des menus*»
- La fenêtre contient un menu et une zone d'affichage *TextArea* , déposée au centre du conteneur (*BorderPane*)
- La classe *Main* contient au moins les variables d'instance suivantes :

```
String couleurs[]= {"noir", "rouge", "vert", "bleu"};  
Color valeursCouleurs[] = {Color.BLACK, Color.RED, Color.GREEN, Color.BLUE};  
RadioMenuItem optionsCouleurTexte[] = new RadioMenuItem[valeursCouleurs.length];  
String nomsStyle[]= {"Gras", "Italique"};  
CheckMenuItem optionstyle[] = new CheckMenuItem[nomsStyle.length];
```

2. Utilisez une classe anonyme pour gérer l'item de menu *A propos de...* Cette option provoque l'affichage d'une boîte de dialogue comme suit :



Utilisez la classe **Alert** pour créer cette boîte de dialogue :

```
Alert alertInfo = new Alert(AlertType.INFORMATION);
```

Utilisez les méthodes *setTitle*, *setHeader* et *setContentText*, héritées de la classe *Dialog*. Dans notre cas, le titre est : «*Message*», l'entête est vide (*setHeaderText(null)*), le contenu est «*Ceci est un exemple d'utilisation des menus*».

Utilisez la méthode *showAndWait()* pour afficher la boîte de dialogue.

3. Programmez une classe anonyme pour gérer le menu *quitter*.
4. Programmez une classe privée (classe interne) **GestionEdition** qui implémente l'interface *EventHandler<ActionEvent>* pour gérer les items de menu *copier*, *coller* et *couper*. Utilisez les méthodes *copy*, *paste* et *cut* de la classe *TextArea*.
5. Programmez une classe privée **GestionStyle** qui implémente l'interface *EventHandler<ActionEvent>* pour gérer les items de menu *CheckMenuItem* (*gras* et *Italique*).
6. Programmez une classe privée **GestionFormat** qui implémente l'interface *EventHandler<ActionEvent>* pour écouter les items de menu

RadioMenuItem (couleur de bordure et nom de police). Notez que la bordure est ajoutée quand on choisit une couleur.