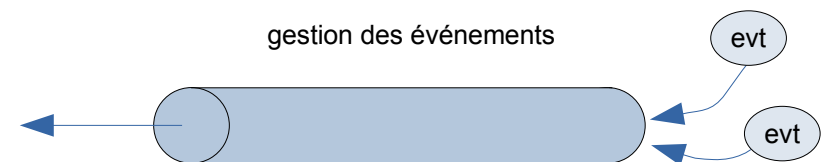
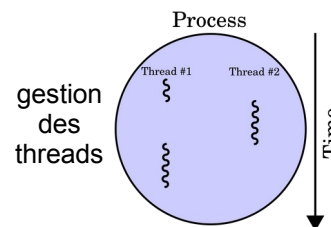
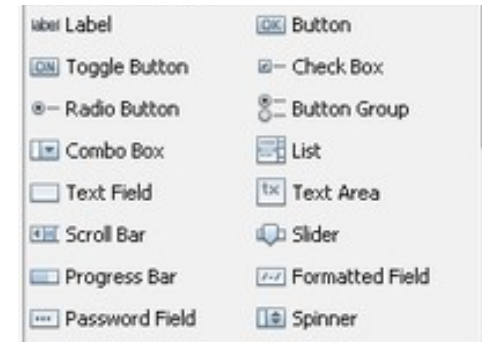
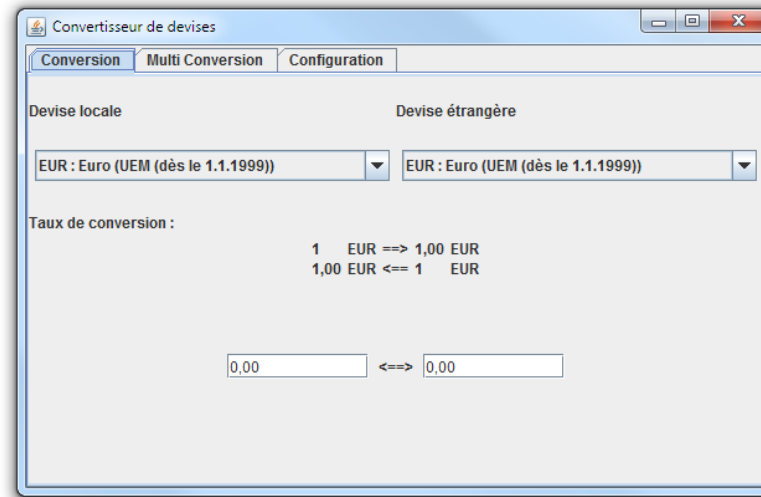


Applications graphiques Java

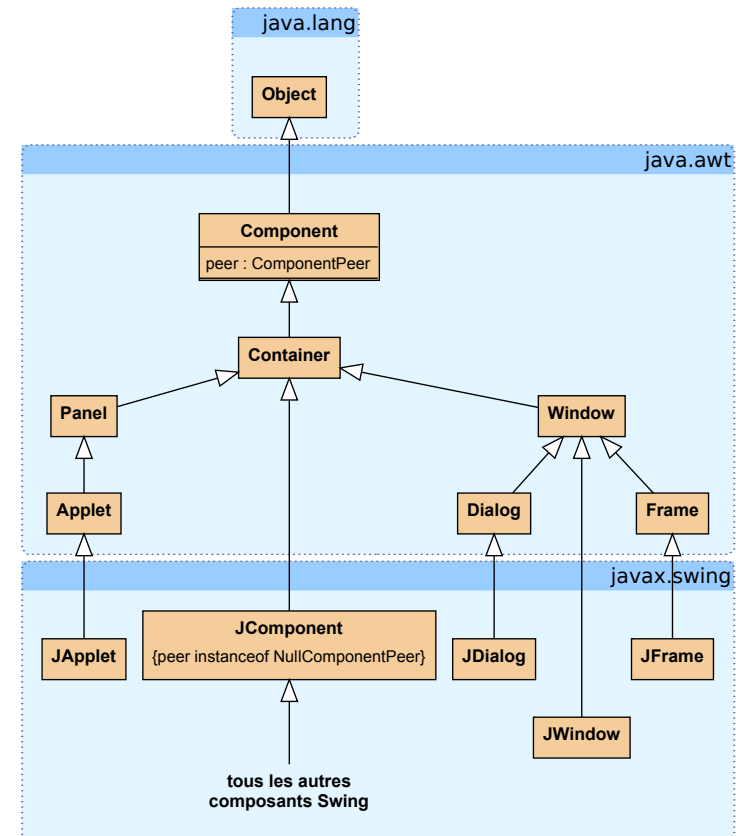
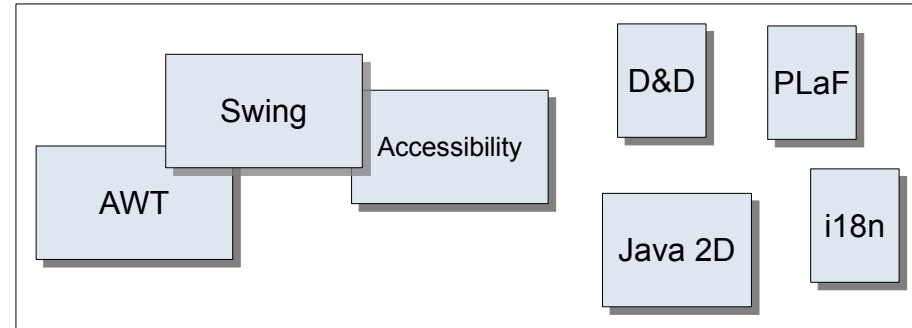
- I. Types imbriqués
 1. Définition
 2. Type membre statique
 3. Classe interne
 - i. Définition
 - ii. Classe membre non stat.
 - iii. Classe locale
 - iv. Classe anonyme
 - v. Étude de cas : itérateurs
- II. Présentation
 1. Application graphique
 2. Bibliothèque Swing
- III. Programmation événementielle
- IV. Architecture MVC
 1. Définition
 2. Exemple
 - i. Codage du modèle
 - ii. Codage de la vue
 - iii. Codage du contrôleur
 - iv. Organisation du code
 3. Diagramme de classes
- V. Composants graphiques
 1. Classes de base
 2. Méthodes de dessin
 3. Définir un composant
- VI. Placement des composants graphiques
 1. Hiérarchies de contenance
 - i. Présentation
 - ii. Visualisation dans le code
 - iii. Technique de codage
 - iv. Affichage des composants
 2. Gestionnaires de répartition
 - i. Présentation
 - ii. FlowLayout
 - iii. GridLayout
 - iv. BorderLayout



Applications graphiques Java

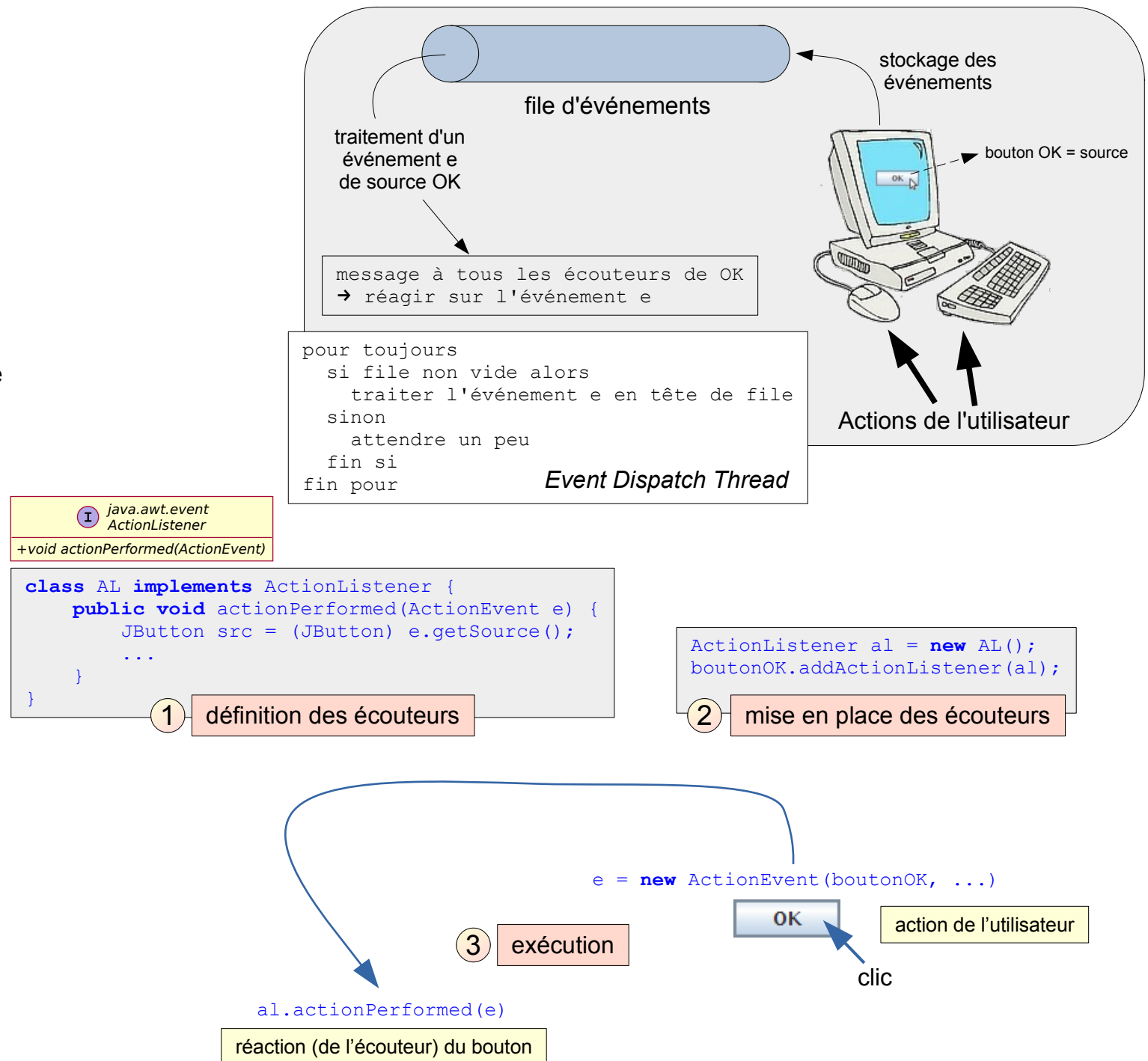
- I. Types imbriqués
 1. Définition
 2. Type membre statique
 3. Classe interne
 - i. Définition
 - ii. Classe membre non stat.
 - iii. Classe locale
 - iv. Classe anonyme
 - v. Étude de cas : itérateurs
- II. Présentation
 1. Application graphique
 2. Bibliothèque Swing
- III. Programmation événementielle
- IV. Architecture MVC
 1. Définition
 2. Exemple
 - i. Codage du modèle
 - ii. Codage de la vue
 - iii. Codage du contrôleur
 - iv. Organisation du code
- V. Composants graphiques
 1. Classes de base
 2. Méthodes de dessin
 3. Définir un composant
- VI. Placement des composants graphiques
 1. Hiérarchies de contenance
 - i. Présentation
 - ii. Visualisation dans le code
 - iii. Technique de codage
 - iv. Affichage des composants
 2. Gestionnaires de répartition
 - i. Présentation
 - ii. FlowLayout
 - iii. GridLayout
 - iv. BorderLayout

Java Foundation Classes



Applications graphiques Java

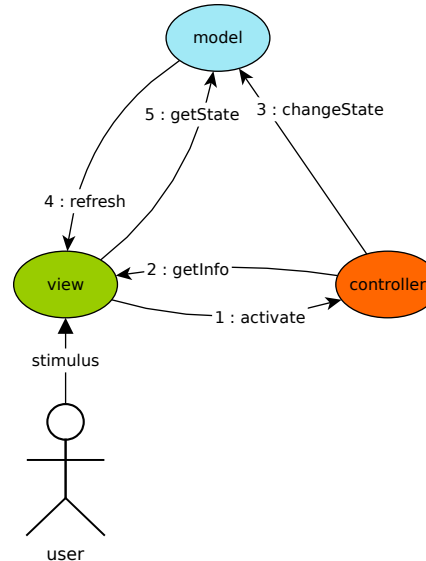
- I. Types imbriqués
 1. Définition
 2. Type membre statique
 3. Classe interne
 - i. Définition
 - ii. Classe membre non stat.
 - iii. Classe locale
 - iv. Classe anonyme
 - v. Étude de cas : itérateurs
- II. Présentation
 1. Application graphique
 2. Bibliothèque Swing
- III. Programmation événementielle
- IV. Architecture MVC
 1. Définition
 2. Exemple
 - i. Codage du modèle
 - ii. Codage de la vue
 - iii. Codage du contrôleur
 - iv. Organisation du code
 3. Diagramme de classes
- V. Composants graphiques
 1. Classes de base
 2. Méthodes de dessin
 3. Définir un composant
- VI. Placement des composants graphiques
 1. Hiérarchies de contenance
 - i. Présentation
 - ii. Visualisation dans le code
 - iii. Technique de codage
 - iv. Affichage des composants
 2. Gestionnaires de répartition
 - i. Présentation
 - ii. BorderLayout
 - iii. GridLayout
 - iv. BorderLayout



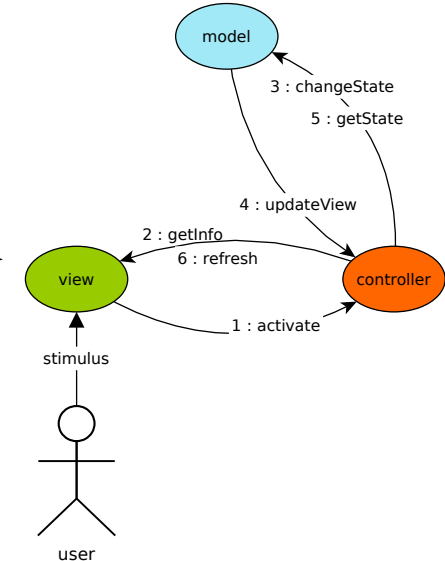
Applications graphiques Java

- I. Types imbriqués
 1. Définition
 2. Type membre statique
 3. Classe interne
 - i. Définition
 - ii. Classe membre non stat.
 - iii. Classe locale
 - iv. Classe anonyme
 - v. Étude de cas : itérateurs
- II. Présentation
 1. Application graphique
 2. Bibliothèque Swing
- III. Programmation événementielle
- IV. Architecture MVC
 1. Définition
 2. Exemple
 - i. Codage du modèle
 - ii. Codage de la vue
 - iii. Codage du contrôleur
 - iv. Organisation du code
 3. Diagramme de classes
- V. Composants graphiques
 1. Classes de base
 2. Méthodes de dessin
 3. Définir un composant
- VI. Placement des composants graphiques
 1. Hiérarchies de contenance
 - i. Présentation
 - ii. Visualisation dans le code
 - iii. Technique de codage
 - iv. Affichage des composants
 2. Gestionnaires de répartition
 - i. Présentation
 - ii. BorderLayout
 - iii. GridLayout
 - iv. BorderLayout

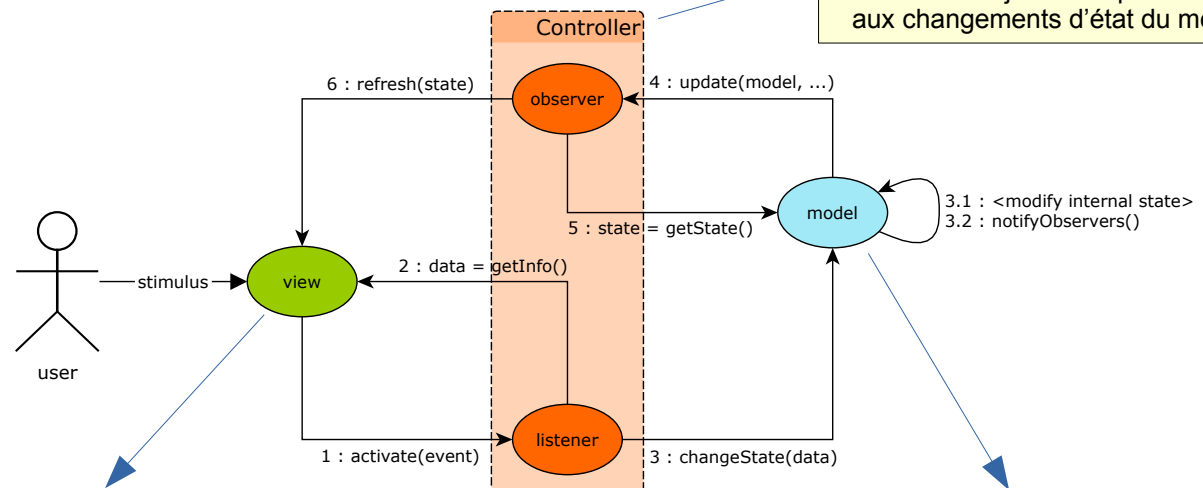
MVC d'origine



évolution de MVC



MVC en Java



- change l'état du modèle en réponse aux actions de l'utilisateur
- met la vue à jour en réponse aux changements d'état du modèle

- capte les actions de l'utilisateur et active le contrôleur
- fournit des informations au contrôleur
- se met à jour à la demande du contrôleur

- met à jour ses données à la demande du contrôleur
- notifie le contrôleur de tout changement d'état
- communique ses données au contrôleur

- I. Types imbriqués
 - 1. Définition
 - 2. Type membre statique
 - 3. Classe interne
 - i. Définition
 - ii. Classe membre non stat.
 - iii. Classe locale
 - iv. Classe anonyme
 - v. Étude de cas : itérateurs
- II. Présentation
 - 1. Application graphique
 - 2. Bibliothèque Swing
- III. Programmation événementielle
- IV. Architecture MVC
 - 1. Définition
 - 2. Exemple
 - i. Codage du modèle
 - ii. Codage de la vue
 - iii. Codage du contrôleur
 - iv. Organisation du code
 - 3. Diagramme de classes
- V. Composants graphiques
 - 1. Classes de base
 - 2. Méthodes de dessin
 - 3. Définir un composant
- VI. Placement des composants graphiques
 - 1. Hiérarchies de contenance
 - i. Présentation
 - ii. Visualisation dans le code
 - iii. Technique de codage
 - iv. Affichage des composants
 - 2. Gestionnaires de répartition
 - i. Présentation
 - ii. FlowLayout
 - iii. GridLayout
 - iv. BorderLayout

