

TP1 : Multithreading

Définition de Threads

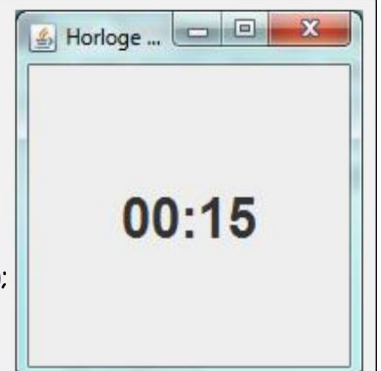
1. Ecrivez un programme qui utilise trois threads en parallèle (en utilisant deux méthodes):

- Le premier et le deuxième afficheront les 26 lettres de l'alphabet : r-z et de A-Q
- Le troisième affichera les nombres pairs de 1 à 60.

→ que peut-on remarquer ?!

2. Implémenter une **Horloge Graphique** (vu en cours). L'horloge (min : sec) s'affiche dans le panneau principal (**ContentPane**) de la fenêtre. Elle est gérée par un **thread** séparé défini à partir d'une classe interne privée (**Runnable**).

```
public class HorlogeGraphique extends JLabel{  
  
    // A compléter  
    public static void main(String[] args) {  
        JFrame frame = new JFrame("Horloge Graphique");  
        frame.setSize(200, 200);  
        frame.setContentPane(new HorlogeGraphique());  
        frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);  
        frame.setVisible(true);  
    }  
}
```



MultiThreading

3. On vous demande d'implémenter l'**histoire du lièvre et de la tortue** (à chaque animal sera associé un **thread**).

- Le lièvre et la tortue débutent la course
- Le lièvre dort au milieu de la course pensant qu'il est trop rapide que la tortue
- La tortue continue à se déplacer lentement, sans s'arrêter, et gagne la course

