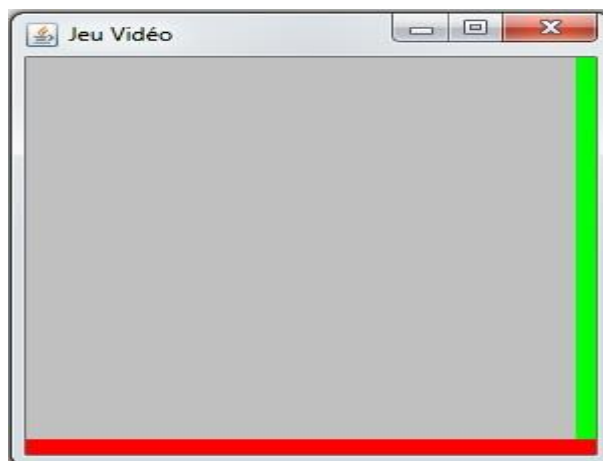




Travail à Rendre :

- 1) Citer la classe racine d'une IHM ? Quel est le conteneur racine associé à cette fenêtre ?
- 2) Créer une classe java intitulée « Jeu Vidéo » qui nous permet de l'instancier, centrer l'instance (fenêtre) dans l'écran et la redimensionner.
- 3) Compléter « Jeu Vidéo » en mettant à l'est un panneau « BoutonsDéplacements » (instance de JPanel), au sud un panneau « BoutonsJeu » et au centre un panneau « panneauJeu ».

Colorer ces panneaux : en gris clair le centre de la fenêtre, en vert à l'est et en rouge au sud, grâce à la méthode setBackground (Color.[green](#)).



- 4) Citer la classe SWING du composant bouton ? Quel est le gestionnaire de disposition (layout manager) par défaut d'un objet JPanel ?
Ajouter au panneau « BoutonsDéplacements » quatre boutons (pour les déplacements dans les quatre directions (ADroite, AGauche, EnHaut, EnBas).
Ajouter au panneau « BoutonsJeu », deux boutons « Accélérer » et « Ralentir ».

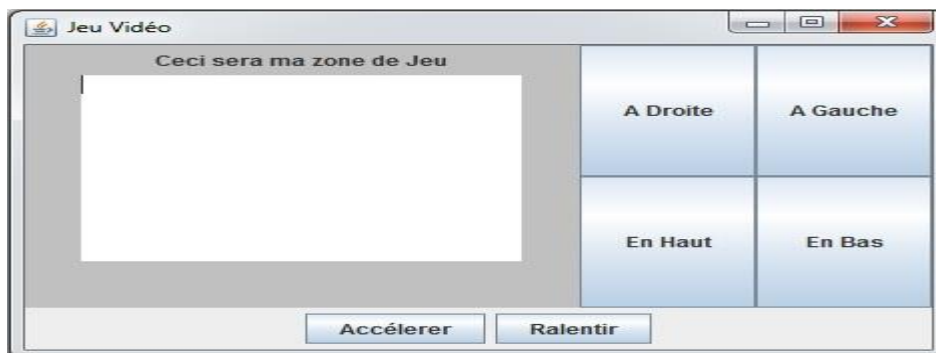


- 5) Quelle est la classe SWING du composant étiquette ? d'une zone de saisie de texte ?

Ajouter au panneau « panneauJeu » le texte : « ceci sera ma zone de Jeu »
En attendant de savoir dessiner, ajouter ensuite une zone de saisie de texte de 10 lignes et 20 colonnes.



- 6) Modifier le gestionnaire d'agencement du panneau de façon à regrouper les quatre boutons deux par deux sur deux lignes. Quel gestionnaire faut-il choisir ? Quels inconvénients apparaissent ?



- 7) Proposer un autre gestionnaire de disposition des composants qui permet d'obtenir une meilleure organisation de la fenêtre.
8) Dessiner l'arborescence des composants graphiques de l'interface suggérée.