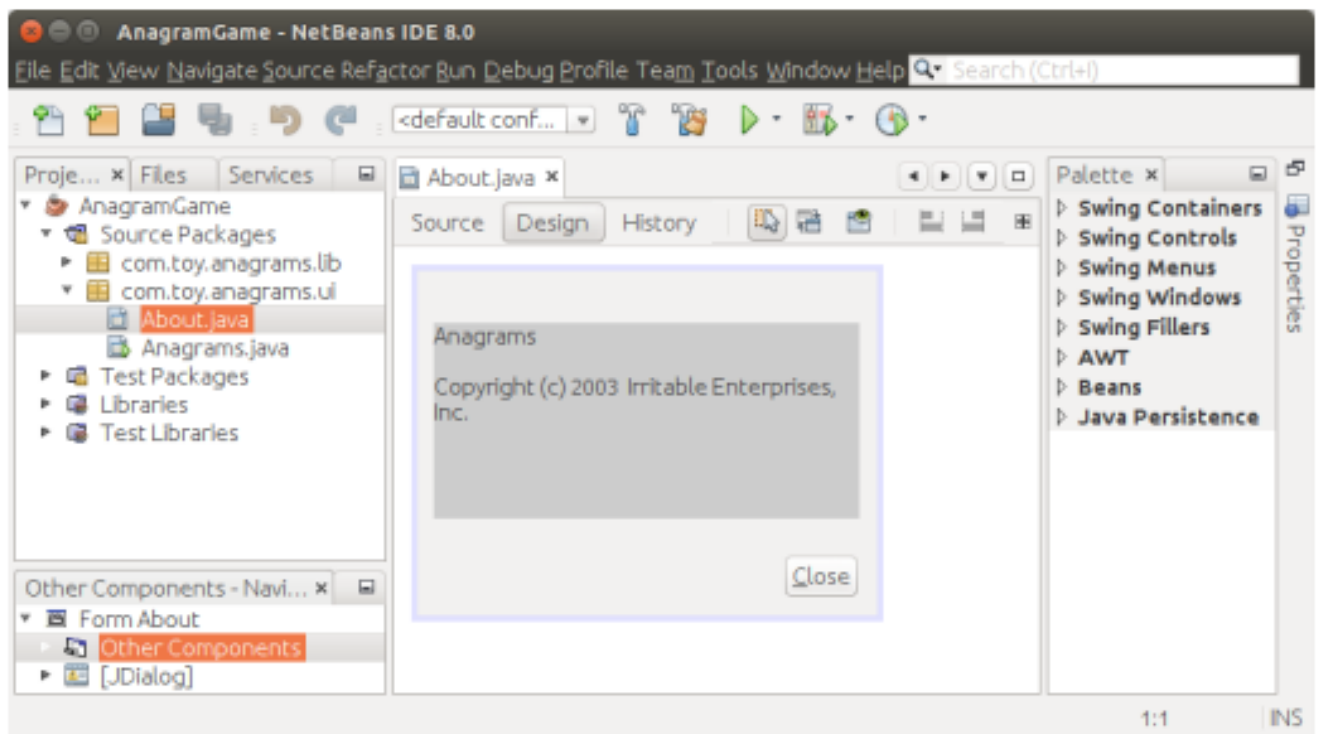


TP1 : IHM

Exercice 1:

- 1- Installer Netbeans : <https://netbeans.org/downloads/>
- 2- Créer un projet préprogrammé : Nous allons découvrir un exemple de programme avec interface graphique, déjà présent dans Netbeans. Pour ce faire, créez un nouveau projet (cliquez File puis New project, ou encore avec le raccourci Ctrl+Maj+N). Ensuite, sélectionnez Samples, puis Java et enfin Anagram Game, puis acceptez tout ce que vous proposera l'IDE. Vous venez de créer un nouveau projet Java, dont le nom est sûrement AnagramGame, et qui contient une interface graphique ! Faites le fonctionner en exécutant le programme Anagrams.java du paquet com.toy.anagrams.ui.
- 3- Modifier une interface graphique : Les deux classes du paquet com.toy.anagrams.ui sont des interfaces graphiques, comme en témoigne leur icône inhabituelle, dans l'arborescence située à gauche de l'écran. Quand on souhaite modifier ces classes, Netbeans propose, en haut de la fenêtre de droite, plusieurs options, dont Source et Design. On va pour l'instant utiliser l'option Design, obtenant ainsi quelque chose qui ressemble à ceci :

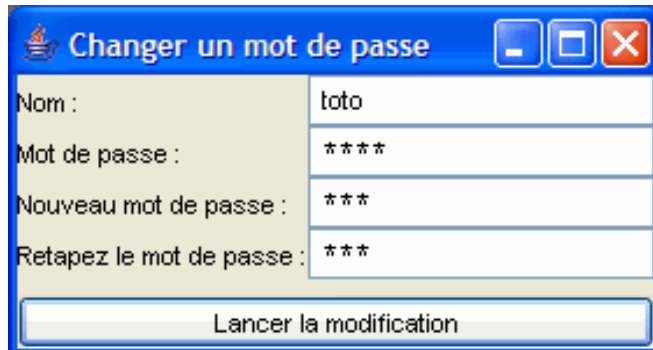


Editer les zones de texte (avec un clic droit, en appuyant sur Edit Text) pour tout traduire de l'Anglais vers le Français, et exécuter le programme ainsi obtenu.

- 4- Modifier le code sous-jacent : La liste des mots "corrects" et celle de leurs anagrammes sont enregistrées directement dans la classe StaticWordLibrary.java du paquet com.toy.anagrams.lib. Modifier ces listes de manière à obtenir des mots français et leurs anagrammes, puis exécuter le programme ainsi obtenu.

Exercice 2 :

Mettre en place une interface qui devra ressembler à :



The screenshot shows a Java Swing window titled "Changer un mot de passe" (Change a password). The window has a blue title bar with standard Windows controls. Inside, there are four text input fields with labels on the left: "Nom :" (Name) containing "toto", "Mot de passe :" (Password) containing "****", "Nouveau mot de passe :" (New password) containing "***", and "Retapez le mot de passe :" (Repeat password) containing "***". At the bottom, there is a button labeled "Lancer la modification" (Launch modification).

Pour les mots de passe vous pouvez utiliser la classe JPasswordField pour que les mots de passe ne s'affichent pas et la classe JTextField pour la saisie du nom de login. Le bouton placé en bas lance la modification du mot de passe.

Exercice 3 :

Réaliser l'interface suivante :



The screenshot shows a Java Swing window titled "QCM" (Quiz). The window has a light gray background and standard Windows controls. It contains three quiz questions: "Un dauphin est un" (A dolphin is a) with radio buttons for "Poisson" (Fish) and "Mammifère" (Mammal), where "Mammifère" is selected; "Une araignée est un insecte" (A spider is an insect) with a checked checkbox; and "La planète la plus proche du soleil est" (The planet closest to the sun is) with a dropdown menu showing "Venus". Below the questions is a "Corriger" (Correct) button and a large empty rectangular area.