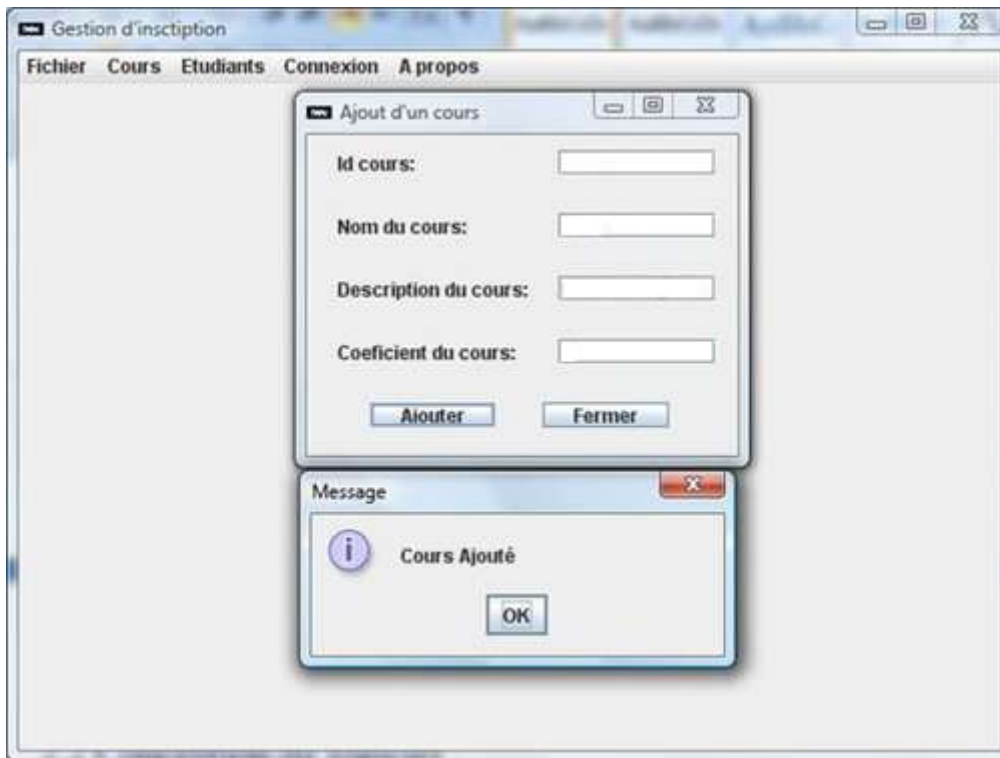




TP1

JAVA SWING

Exercice 1 : Reproduire le formulaire suivant en utilisant Java Swing



Exercice 2 : En utilisant Java Swing, réalisez le jeu du démineur

Objectif : Localiser les bombes cachées dans une grille, avec pour seule indication le nombre de mines dans les zones adjacentes

