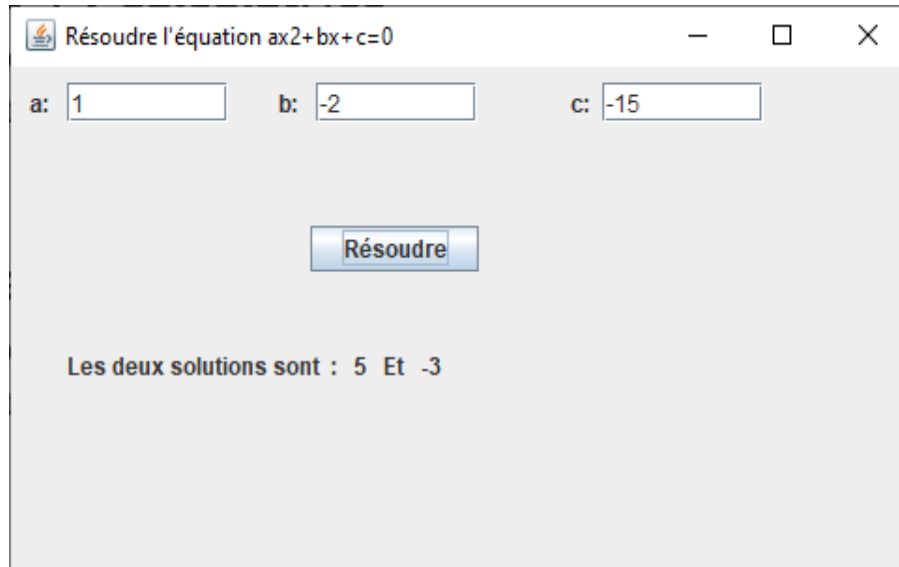


Travaux pratiques N° 4

Chapitre : Interfaces Graphiques

Exercice 1 :

Ecrire un programme Java permettant de réaliser l'interface graphique ci-dessous de la bibliothèque Swing. L'objectif est la résolution dans \mathbb{R} de l'équation $ax^2+bx+c=0$.



Exercice 2 :

Ecrire un programme Java permettant de réaliser l'interface graphique ci-dessous de la bibliothèque Swing. L'objectif est la simulation d'une simple calculatrice.

