



Lecture Ecriture Fichier

Fichier Texte – Java FX

En Java Fx l'accès aux fichiers se fait en utilisant un composant graphique de la classe **FileChooser**

L'objet ne peut pas être créé dans le concepteur graphique. Il doit être créé dans le contrôleur.

Exemple:

Déclaration comme variable globale de classe

```
public class FXMLDocumentController implements Initializable {  
  
    private FileChooser chooser;
```

Instanciation dans la méthode d'initialisation

```
@Override  
public void initialize(URL url, ResourceBundle rb) {  
    chooser = new FileChooser();  
}
```



Lecture Ecriture Fichier

Fichier Texte – Java FX

Les paramètres de réglage de l'objet **FileChooser** peuvent également être initialisés dans la méthode d'initialisation

```
@Override
public void initialize(URL url, ResourceBundle rb) {
    chooser = new FileChooser();
    chooser.setTitle("Choisir un fichier");
    chooser.setInitialDirectory(new File("."));
}
```



Lecture Ecriture Fichier

Fichier Texte – Java FX

Choix d'un fichier à ouvrir:

Il est obtenue par la méthode `showOpenDialog` de signature:

```
public File showOpenDialog(Window ownerWindow)
```

L'objet `ownerWindow` représente la fenêtre (`Stage`) à partir de laquelle le `fileChooser` a été ouvert.

Il faut donc récupérer dans le contrôleur la référence de l'objet `stage`



Lecture Ecriture Fichier

Fichier Texte – Java FX

Choix d'un fichier à ouvrir:

Déclarer dans le contrôleur une variable de type **Stage**

```
public class FXMLDocumentController implements Initializable {  
    public FileChooser chooser;  
    public Stage stage;  
}
```



Lecture Ecriture Fichier

Fichier Texte – Java FX

Choix d'un fichier à ouvrir:

Dans la classe principale, remplacer :

```
Parent root = FXMLLoader.load(getClass().getResource("FXMLDocument.fxml"));
```

par :

```
FXMLLoader loader = new FXMLLoader(getClass().getResource("FXMLDocument.fxml"));  
Parent root = loader.load();
```

Afin de récupérer la référence du Loader



Lecture Ecriture Fichier

Fichier Texte – Java FX

Choix d'un fichier à ouvrir:

Récupérer la référence du controleur, et initialiser sa variable stage

```
FXMLDocumentController controleur = loader.getController();  
controleur.stage = stage;
```



Lecture Ecriture Fichier

Fichier Texte – Java FX

Choix d'un fichier à ouvrir:

`public File showOpenDialog(Window ownerWindow)`

Exemple:

```
@FXML
private void handleButtonAction(ActionEvent event) {
    File fichier = chooser.showOpenDialog(stage);
    if (fichier != null) {
        Path chemin = fichier.toPath();
        //ouverture et lecture
        //...
    }
}
```



Lecture Ecriture Fichier

Fichier Texte – Java FX

Choix d'un fichier à enregistrer:

Il est obtenue par la méthode `showSaveDialog` de signature:

```
public File showSaveDialog(Window ownerWindow)
```

L'objet `ownerWindow` représente la fenêtre (`Stage`) à partir de laquelle le `fileChooser` a été ouvert.



Lecture Ecriture Fichier

Fichier Texte – Java FX

Exercice:

Créer une application qui ouvre un fichier texte, affiche son contenu dans un TextArea, Converti le fichier en majuscules dans une autre TextArea, et sauvegarde la conversion dans un autre fichier texte.

