

Documentation des composantes graphiques

Programmation II INF 1573

Prof. Ilham Benyahia

Classes importées de l' API de JAVA pour la réalisation de notre projet

Nom de la composante (Classe)	Rôle selon l'API de java	Méthodes associées	Descriptions dans le contexte du code fourni
JFrame	Classe de la bibliothèque graphique de java qui représente une fenêtre graphique. Jframe est utilisé pour créer des applications graphiques avec une interface utilisateur basée sur des fenêtre	setTitle(String title)	Permet de définir le titre de la fenêtre
		setSize(int width , int height)	Permet de définir la taille de la fenêtre
		setDefaultCloseOperation()«int operation	Permet de définir l'action qui doit être effectuée lorsque l'utilisateur ferme la fenêtre
		setVisible(Boolean b)	Permet de rendre la fenêtre visible
		add(Component comp)	Permet d'ajouter un composant à la fenêtre
		setLayout(LayoutManager manager)	Permet de définir un gestionnaire de disposition utilisé pour positionner les composants dans la fenêtre
Graphics	Classe permettant de fournir des méthodes pour dessiner (tracer des lignes, des formes, des textes et des images) des graphiques 2D dans une zone	paintComponent()	Permet de dessiner une ligne ou un objet à l'aide de méthodes de dessin de Graphics

	de dessin (cette zone de dessin peut être une fenêtre, un panneau ...)		
Color	Représente une couleur avec des constantes prédéfinies pour les couleurs	setColor()	Permet de définir la couleur de remplissage d'un composant créer en utilisant la constante prédéfinie `Color.nomDeLaCouleur`
		fillRect()	Permet de dessiner un rectangle
Graphics2D		paint(Graphics g)	
		drawLine()	Permet de tracer une ligne de la couleur donnée entre deux points.
		setColor(Color.nom de la couleur)	Permet de définir la couleur d'un composant
		setStroke()	Permet de définir la largeur et le style de la bordure de dessin pour les formes dessinées
	Est une classe de la bibliothèque graphique AWT en java qui étend de la classe Graphics. Elle offre des fonctionnalités pour les dessins et les images	Fill3DRect ()	Permet de dessiner un rectangle en 3D avec une bordure. Elle prend en argument 5 arguments : la position x et y d'un coin supérieur gauche du rectangle, la largeur, la hauteur du rectangle et un booléen qui indique si le rectangle doit être enfoncé ou en relief
		drawString()	Permet de dessiner du texte sur un composant graphique Swing tel qu'un JPanel. Cette méthode prend en argument une chaîne de caractères à dessiner et les coordonnées(x,y) où le texte doit être dessiné .
ArrayList	Classe permettant de stocker des objets dans une liste dynamique (c'est à dire que la taille peut changer pendant l'exécution du programme)	add(Object element)	Ajoute un élément spécifièà la fin de la liste. Syntaxe : nomObject.add(element)
		get(int index)	Permet de retourner l'élément à l'index spécifié dans la liste
		clear ()	Permet de supprimer tous les éléments de la liste, la laissant vide . Syntaxe : nomObject.add()
JOptionPane	Classe permettant d'afficher des boîtes de dialogue modales avec des messages,	showMessageDialog()	Permet d'afficher une boite de dialogue avec un message. Syntaxe : JOptionPane. showMessageDialog (null,`votre message ici`)
		showInputDialog()	Affiche une boîte de dialogue

	des boutons et des champs de saisie. Elle fournit une interface graphique pour les interactions avec l'utilisateur		avec une invite de saisie pour l'utilisateur
JPanel	Permet de créer des conteneurs pour des composants graphiques tels que des boutons, des champs de texte, des étiquettes.	add()	Permet d'ajouter un bouton à panneau
		setSize()	Permet de définir la taille de notre panneau
		setVisible(true)	Permet d'afficher la fenêtre
JButton	Classe qui permet de créer des boutons interactifs dans une interface utilisateur	JButton(String text)	Le constructeur de la classe JButton qui permet de créer un nouveau bouton avec un texte spécifié
		addActionListener(ActionListener listener)	Permet d'ajouter un objet ActionListener au bouton, qui est appelé lorsque le bouton est cliqué
		setPreferredSize(Dimension size)	Permet de définir la taille préférée du bouton
		setVisible(Boolean visible)	Permet de rendre le bouton visible ou invisible
JLabel	Permet de créer des composants graphiques pour afficher du texte ou des images dans une interface utilisateur	JLabel(String text)	Le constructeur de JLabel qui permet de créer une nouvelle étiquette avec un texte spécifié
		setBackground(Color color)	Permet de définir la couleur d'arrière-plan de l'étiquette
Interface : ActionListener	Est une interface de java, qui permet de créer des événements pour les composants graphiques qui déclenchent une action lorsqu'ils sont activés	actionPerformed(ActionEvent e)	Cette méthode est appelée lorsque l'action est déclenchée. L'objet actionEvent passé en paramètre contient des informations sur l'évènement, comme l'objet source qui a déclenché l'action
ActionEvent	Classe qui permet de	getSource()	Cette méthode renvoie l'objet qui a déclenché l'évènement

[illegible]