

# TRAVAUX PRATIQUES

## 3 : Mise en page

### Exercice 1 : Galerie

Écrivez une application qui affiche une image parmi une série. En cliquant dans la moitié droite de la fenêtre, on passe à l'image suivante. En cliquant dans la moitié gauche, on passe à l'image précédente. La dernière image et la première seront reliées pour former une boucle.

Aucune redéfinition de `paintComponent` n'est autorisée dans cette question : les images seront affichées dans des composants `JLabel`.

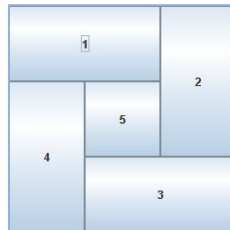
*Ex:* `image = new JLabel(new ImageIcon("cute_overload.gif"));`

Deux versions de cette application sont demandées :

- une version où la fenêtre contient une seule image remplacée à chaque transition,
- une version où la fenêtre contient toutes les images, avec un `CardLayout` pour décider laquelle est visible.

### Exercice 2 : Boutons

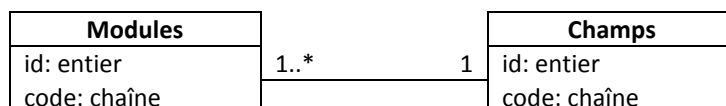
Écrivez une application dont l'apparence est la suivante :



Tous les boutons sauf celui du milieu doivent s'étirer en largeur et en hauteur. Lorsque l'on tente de fermer la fenêtre, une confirmation sera demandée par le biais de la méthode `showConfirmDialog` de la classe `JOptionPane`.

### Exercice 3 : Tableau de bord

Une base de données contient la liste des modules du DUT sous la forme suivante :



Écrivez une application qui interroge cette base puis retranscrit ces informations sous la forme d'un tableau :

APL	M1102
	M1103
	M3103
WIM	M1105
	M3104
	M4103C
	M4104C
	...

Les bordures seront obtenues en invoquant la méthode `setBorder` sur les composants concernés.