

Quel principe fondamental existe-t-il pour les composants graphiques en Java ?

Toute manipulation (directe ou indirecte) d'un composant graphique doit se faire sur le thread graphique (EDT).

Qu'est-ce qu'est l'EDT ?

Il s'agit de l'**Event Dispatch Thread**.

- thread dédié à la gestion des composants graphiques
- accède aux événements graphiques par une `EventQueue`

Donner le principe de gestion de l'interaction des composants graphiques avec l'utilisateur.

