

**EXERCICE 1 : CONSTRUCTION ET MODIFICATION D'UNE IG – EVENEMENTS BOUTONS –  
DECOUVERTE DES COMPOSANTS JRADIOBUTTON ET JCHECKBOX**

1. Créer l'interface graphique ci-dessous – les boutons ont une taille de 80\*25 – les boutons radio sont liés, i.e. si l'utilisateur appuie sur masculin, féminin n'est pas sélectionné et réciproquement. Vous trouverez les informations nécessaires à la construction des boutons radio et des boîtes à cocher dans le tutoriel Swing à l'adresse <http://docs.oracle.com/javase/tutorial/uiswing/components/button.html>. Pour créer le bord de la zone des boîtes à cocher, consulter la page <http://docs.oracle.com/javase/tutorial/uiswing/components/border.html> Pour faciliter la programmation des événements sur les boutons de la question 2, créer un tableau pour les boîtes à cocher. Il y a une bordure vide de 15 pixels entre les composants et le bord de l'interface.

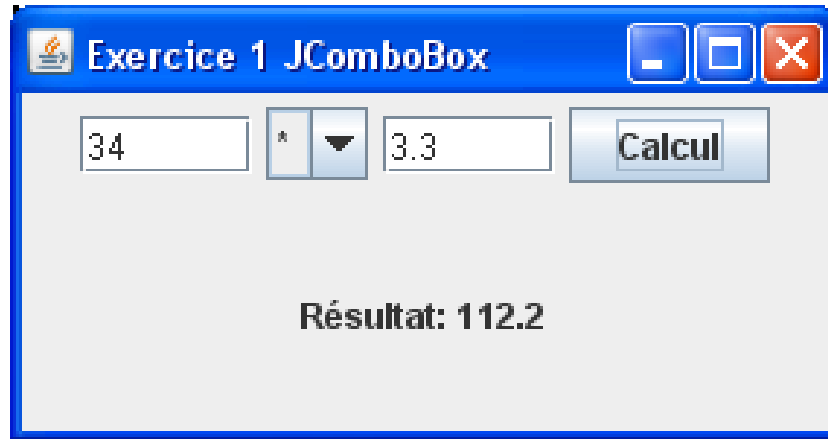
The screenshot shows a Java Swing window titled "Questionnaire". It has a standard Mac OS X-style title bar with a red title bar, a yellow maximize button, a red close button, and a small icon on the left. The main content area is light gray and contains the following elements:

- A label "Nom" above a text input field.
- A label "Prenom" above another text input field.
- A label "Sexe" followed by two radio buttons: "Femme" (unselected) and "Homme" (selected).
- A vertical list of sports with checkboxes: "Tennis", "Natation", "Athétisme", "Foot", "Randonnée", and "Basket". All checkboxes are currently unchecked.
- At the bottom, two buttons: "OK" and "Annuler".

2. Compléter le code pour que quand l'utilisateur appuie sur le bouton annuler, les textes des zones de saisies disparaissent ainsi que les sélections des boîtes à cocher.
3. Modifier le code pour que, quand l'utilisateur appuie sur le bouton OK, l'interface se modifie et un JPanel apparaît qui indique les sports cochés par l'utilisateur

## EXERCICE 2 : CALCULS ET JCOMBOBOX

Ecrire un programme pour créer l'interface graphique ci-dessous et gérer les événements afin que les calculs soient effectués correctement. Reprendre pour cela vos notes de cours.



## EXERCICE 3 : CALCULATRICE

Ecrire un programme pour créer l'interface graphique ci-dessous et gérer les événements afin que les calculs soient effectués correctement.

