

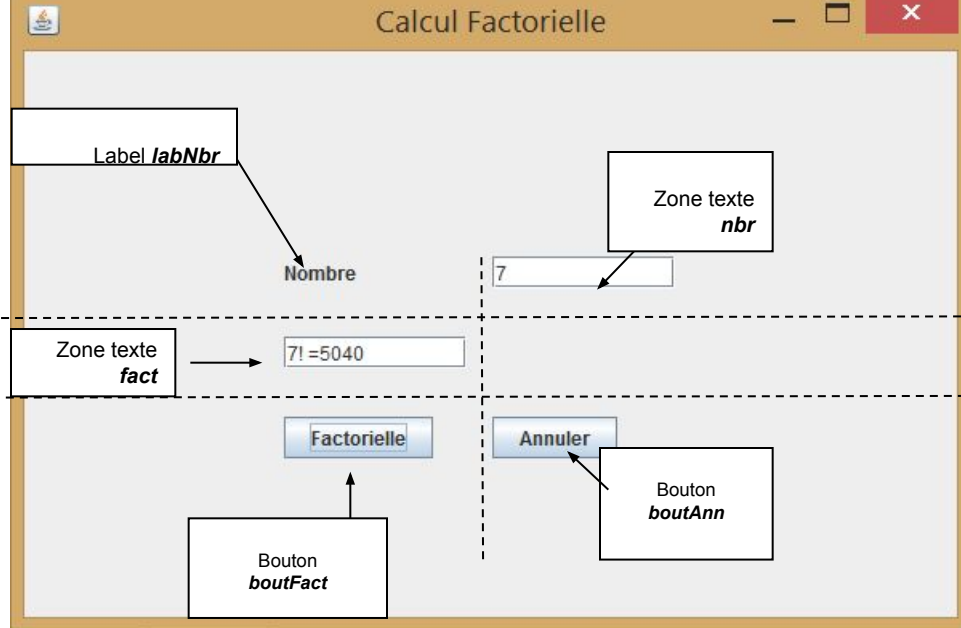
Pour insérer une nouvelle ligne dans le jeu de résultat,  
**1-** appeler la méthode **moveToInsertRow()**. Cette méthode déplace le curseur vers un buffer dédié à la création d'une nouvelle ligne.

**2-** Il faut alimenter chacun des champs nécessaires dans cette nouvelle ligne.

**3-** Pour valider la création de cette nouvelle ligne, il faut appeler la méthode **insertRow()**.

**Exp :**

```
Statement power =  
bd.createStatement(ResultSet.TYPE_SCROLL_SENSITIVE,  
ResultSet.CONCUR_UPDATABLE);  
String sql = "SELECT * FROM joueur";  
ResultSet rPower = power.executeQuery(sql);  
  
// Move the cursor to the insert row  
rPower.moveToInsertRow();  
rPower.updateString("pseudo", "ESSAI") ;  
rPower.updateString("nom", "ESSAI");  
rPower.updateString("prenom", "ESSAI");  
rPower.updateString("datnais", "1999-10-10");  
rPower.updateString("genre", "Feminin");  
rPower.updateString("nbressai", "10");  
  
// Store the insert into database  
rPower.insertRow();
```



Nous allons réaliser une application JFrame de calcul de factorielle. Cette application doit avoir l'aspect suivant :

Nous devons traiter les événements de type Action déclenchés par le **boutFact** et le **boutAnnul**.

Pour le bouton de calcul de la factorielle **boutFact** nous y récupérons le contenu du champ texte **nbr** que nous convertissons en entier avec la méthode `Integer.parseInt(String s)`. Celle-ci déclenche une exception `NumberFormatException` lorsque la chaîne ne correspond pas à un nombre. Dans le gestionnaire d'exception correspondant, nous nous contentons d'afficher un message informatif dans une boîte de dialogue et de remettre à vide le contenu du champ texte **nbr**.

Nous calculons la factorielle du nombre dans un type long. Le résultat sera affiché dans la zone texte **fact** en concaténant **le nombre avec la constante « != » et le calcul de la factorielle.**

Le bouton d'annulation **boutAnn** permet de remettre à vide les contenus des champs texte **nbr** et **fact**.

```

boutFact.addActionListener(new ActionListener()
{ public void actionPerformed(ActionEvent e) {
    try { long nb=Integer.parseInt(nbr.getText())
        long f=1;
        for(long i=2; i<=nb;i++)f*=i;
        fact.setText( nbr.getText()+"! =" +f);
    }
    catch (NumberFormatException ex)
    { JOptionPane.showMessageDialog(null, "le nombre n'est pas correct!");
      nbr.setText("");
    }
}) ;
boutAnn.addActionListener(new ActionListener()
{ public void actionPerformed(ActionEvent e) {
    nbr.setText("");
    fact.setText("");
}
}) ;

```

```

import javax.swing.JOptionPane;
public class ExcepClass {
    public static void main(String [] args){
        System.out.println("Debut");
        try {
            int j, z =taille();
            System.out.println("apres appel taille");
            int [ ] t = new int[2];
            for (j=0; j<z; j++) {
                System.out.println(j);
                t[j] = 3+j; }
            System.out.println(t.length);
        }
        catch (ArrayIndexOutOfBoundsException e) {
            System.out.println("erreur index"); }
        catch (Exception e) { System.out.println("une erreur"); }
        finally {System.out.println("Fin");}
    }
    public static int taille() { int retint=1;
    try{String retour=JOptionPane.showInputDialog(null, "entrez une
    valeur");
    retint=Integer.parseInt(retour);
    }
    catch (NullPointerException e) { System.out.println("valeur
    null"); }
    catch (NumberFormatException e) { System.out.println("valeur
    non numérique"); }
    return retint;
    }
}

```

Qu'affiche ce programme avec les entrées suivantes dans la boîte de dialogue:

- a. la saisie de la valeur 5 et appuyer sur ok
- b. rien saisir et appuyer sur annuler

```

import javax.swing.JOptionPane;
public class ExcepClass {
    public static void main(String [] args){
        System.out.println("Debut");
        try {
            int j, z =taille();
            System.out.println("apres appel taille");
            int [ ] t = new int[2];
            for (j=0; j<z; j++) {
                System.out.println(j);
                t[j] = 3+j; }
            System.out.println(t.length);
        }
        catch (ArrayIndexOutOfBoundsException e) {
            System.out.println("erreur index"); }
        catch (Exception e) { System.out.println("une erreur"); }
        finally {System.out.println("Fin");}
    }
    public static int taille() { int retint=1;
    try{String retour=JOptionPane.showInputDialog(null, "entrez une
    valeur");
    retint=Integer.parseInt(retour);
    }
    catch (NullPointerException e) { System.out.println("valeur
    null"); }
    catch (NumberFormatException e) { System.out.println("valeur
    non numérique"); }
    return retint;
    }
}

```

Qu'affiche ce programme avec les entrées suivantes dans la boîte de dialogue:

a. la saisie de la valeur 5 et appuyer sur ok

```

Debut
apres appel taille
0
1
2
erreur index
Fin

```

b. rien saisir et appuyer sur annuler

```

Debut
valeur non numérique
apres appel taille
0
2
Fin

```