

Programmation Java 2003/2004
td-tp chapitre 6
Interfaces graphiques

Applets et dessins

Définir et exécuter une Applet dans laquelle on dessinera des carrés emboîtés de couleurs alternées. (La méthode `setColor` aura comme paramètre les couleurs (blue, red, ...) qui sont des *attributs statiques* de la classe `Color`).

Définir et exécuter une Applet dans laquelle on dessinera

- une maison;
- des maisons alignées;
- une rangée de maisons en perspective.

Frames et compteurs

1. Définir une classe `Compteur1` qui crée une *fenêtre* avec un *bouton* et un *champ* où sera affiché le nombre de *clicks* effectués sur ce *bouton*.

On écrira aussi un *gestionnaire de fermeture* qui arrête l'exécution si on *clique* sur la *case de fermeture* de la fenêtre.

1bis. Exercice ayant pour seul intérêt de manipuler les méthodes `getLabel`, `getActionCommand` et `getSource`.

Faire afficher :

- l'*étiquette* (méthode `getLabel`) et l'*action* (méthode `getActionCommand`) attachées au *bouton* au départ, puis après les avoir modifiées (méthodes `setLabel` et `setActionCommand`);
- la *source* et l'*action* de l'évènement (`getSource` et `getActionCommand`) de la méthode `actionPerformed`.

2. Définir une classe `Compteur2` dans la quelle on a maintenant 3 *boutons*. Les *clicks* sur ces *boutons* provoquent l'augmentation du compteur respectivement de 1, 10 et 100.

3. Définir une classe `Compteur3` identique à `Compteur2` sauf que les *boutons* seront étiquetés par des chaînes représentant des entiers. Les *clicks* sur les *boutons* provoquent l'augmentation du compteur de la valeur correspondante. On évitera ainsi les tests dans la méthode `actionPerformed`.

4. Définir une classe `Compteur4` identique à `Compteur3` sauf que maintenant les *boutons* seront des *cases à cocher* dans un `CheckboxGroup` et le calcul sera fait après chaque *clik* sur un autre bouton qu'il faudra ajouter.