

NFA035 – Bibliothèques et patterns : TP n°10 (1er sur Swing)

S. Rosmorduc, D. Porumbel

Ce TP est surtout concentré sur les mécanismes de Swing plutôt que sur l'architecture du code. Les interfaces qu'on vous demande de réaliser ne sont pas des modèles d'ergonomie ou des chef-d'œuvre d'architecture logicielle.

On ne se souciera pas de la mise en page outre mesure. Vous pouvez utiliser un `FlowLayout` pour tous les exercices. Ce sera très laid, mais vous ferez de jolies mises en pages avec netbean plus tard.

Exercice 1

Question 1

Créez une application Swing, qui, quand on la lance, ouvre une fenêtre affichant « salut tout le monde! ». Vous utiliserez un `JLabel` pour faire cet affichage.

Question 2

Écrire un petit programme avec :

- un champ texte ;
- un bouton ;

Quand on presse le bouton, le texte dans le champ texte doit passer en majuscules. (ne vous fatiguez pas à essayer de séparer le modèle de l'application).

Question 3

Modifiez le programme précédent en ajoutant un second bouton, qui lui, devra permettre de passer le texte en minuscules.

Question 4

En négligeant toutes les règles d'ergonomie, on décide d'avoir une combobox qui affichera “majuscules”, “minuscules”, et “effacer”, et *un seul bouton* “faire”.

Quand on presse le bouton, l'action sélectionnée dans le combobox doit être effectuée.

Exercice 2

Question 1

Écrire un programme avec une zone de texte, dans laquelle l'utilisateur pourra écrire.

Ce champ texte non éditable devra, à tout moment, afficher le nombre de caractères saisis dans la zone de texte.

Question 2

Cherchez le tutoriel sur les `JFileChooser`. Ajoutez à votre application un bouton qui vous permette de lire un fichier texte et de le mettre dans votre champ texte.

Idem pour l'écriture.