

Swing

TD6

- [TD6 projet initial](#)

TODO

Partie 1

Dans chaque binôme :

1. 1 étudiant implémente les actions suivantes en utilisant des **ActionListener** dans la vue FenetreDeDessin
 - changement d'outil sur menu (Etoile ou crayon)
 - Fermeture de l'application
 - Effacement du dessin
2. 1 autre implémente ces 3 mêmes actions en utilisant **PropertyChangeListener** au niveau du contrôleur
3. Comparer ensuite les 2 versions (avantages/inconvénients)

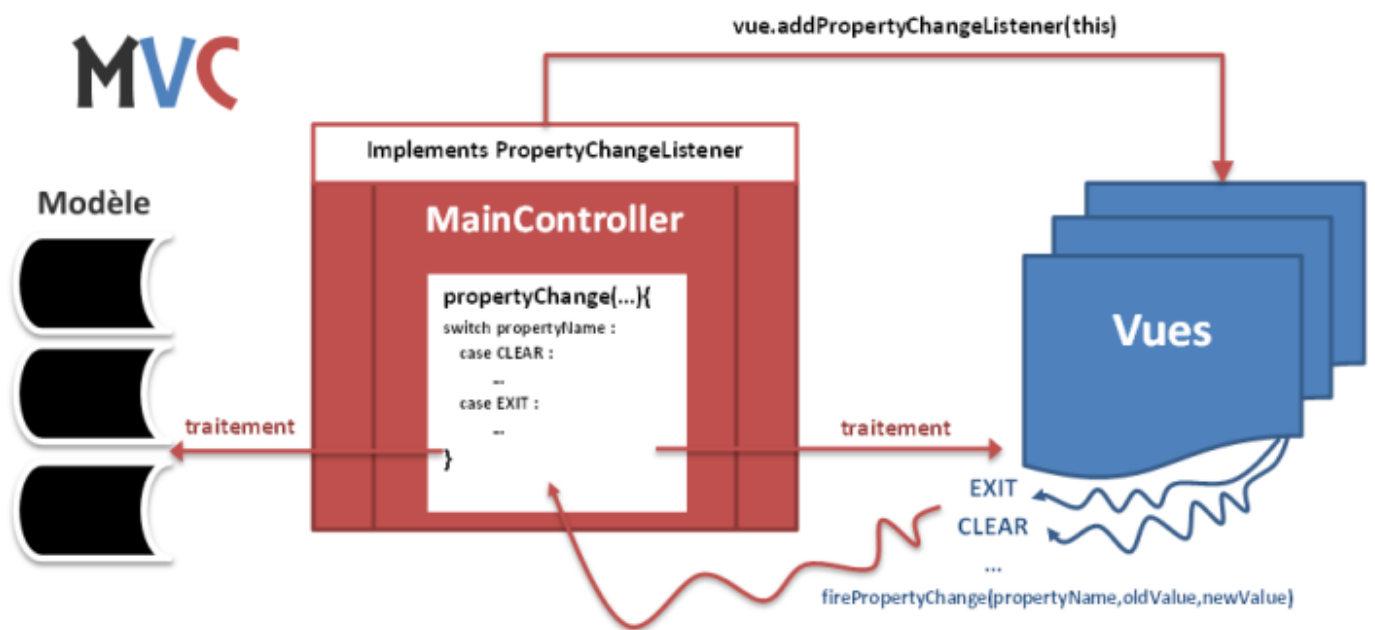
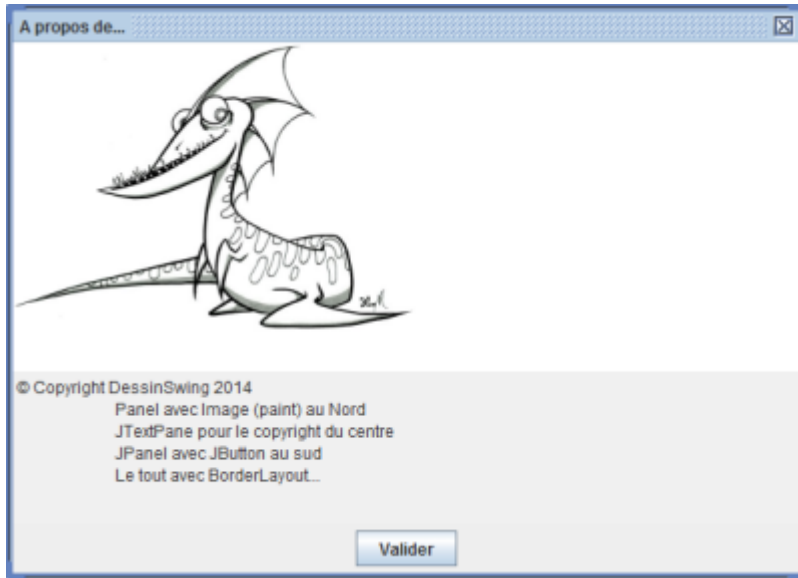
Partie 2

1. Implémenter les actions des éléments de menu Ouvrir, Enregistrer et Enregistrer sous :
 - analyser la mise en oeuvre de la sérialisation proposée (Interface, classe DAO, classes métier)
 - utiliser l'instance **dessinDao** du contrôleur pour l'ouverture et la sauvegarde, et la propriété **dirty** (drapeau pour désigner la modification)
 - utiliser **JFileChooser** pour les boîtes de dialogue (voir **FileDialogEx.java**) voir [JFileChooser javadoc](#)
 - Gérer les exceptions

Partie 3

1. Créer une boîte de dialogue **A propos de...** et ajouter un élément de menu correspondant dans un menu ?/A propos de... voir **JDialog**
2. Proposer des solutions pour qu'une seule instance de **DialogAbout** soit créée pendant l'exécution de l'application
3. Créer un sous menu **Couleur** dans Outil, proposant de changer la couleur de l'outil (noir, bleu, rouge, vert, jaune), modifier le modèle pour prendre en compte la couleur des figures.

Boîte de dialogue A propos de... :



Ressources

- Charger une image contenue dans les sources java :

```

String imagePathAndFileName="CheminRelatifVersImage";
java.net.URL imageURL = getClass().getResource(imagePathAndFileName);
img = new ImageIcon(imageURL).getImage();

```

- Dessiner sur un JPanel :

```

JPanel panel = new JPanel() {
  @Override
  public void paint(Graphics g) {
    //dessin sur g...
  }
}

```

```
};
```

- L'interface [PropertyChangeListener](#)
- L'EDT Swing : [Event Dispatching Thread](#)

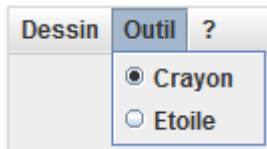
TD5

- [TD5 projet initial](#)

TODO

1. Terminer l'implémentation Dessin Swing avec 2 outils + Contrôleur principal
2. Ajouter le changement d'outil sur frappe touche du clavier (e → Etoile , c → Crayon) voir **addKeyListener**
3. Ajouter le changement d'outil dans un menu **Outil** composé de 2 **JRadioButtonMenuItem**, intégrés dans un **ButtonGroup** :

Menu Outil :



TD4

- [Sujet](#)
- [applet V1](#)
- [Applet V1 avec contrôleur principal](#)

Composants

JFrame

[java 7 JFrame API](#)

Paramètres de base

- setTitle(String)
- setSize(int, int)
- setDefaultCloseOperation(int)
- setLocationRelativeTo(Component)
- setJMenuBar(JMenu)
- setLayout(LayoutManager)
- add(Component, Object)
- setVisible(Boolean)

Ajout de listeners :

- addMouseListener(MouseListener l)
- addMouseMotionListener(MouseMotionListener l)

- `addKeyListener(KeyListener l)`

JMenuBar

[Java 7 JMenuBar API](#)

- `add(JMenu)`

JMenu

- `add(JMenuItem)`
- `addSeparator()`

JMenuItem

- `addActionListener(ActionListener)`

LayoutManager

[Java 7 LayoutManager API](#)

BorderLayout

```
parent.setLayout(new BorderLayout());  
parent.add(component, BorderLayout.CENTER);
```

GridLayout

```
parent.setLayout(new GridLayout(1, 3));  
parent.add(component);
```

From:
<http://slamwiki2.kobject.net/> - **SlamWiki 2.1**

Permanent link:
<http://slamwiki2.kobject.net/slam4/gui/swing?rev=1397516542>

Last update: **2019/08/31 14:39**

