

# Swing

## TD6

- [TD6 initial avec ActionListener](#)
- [TD6 initial avec propertyChangeListener](#)

## 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)

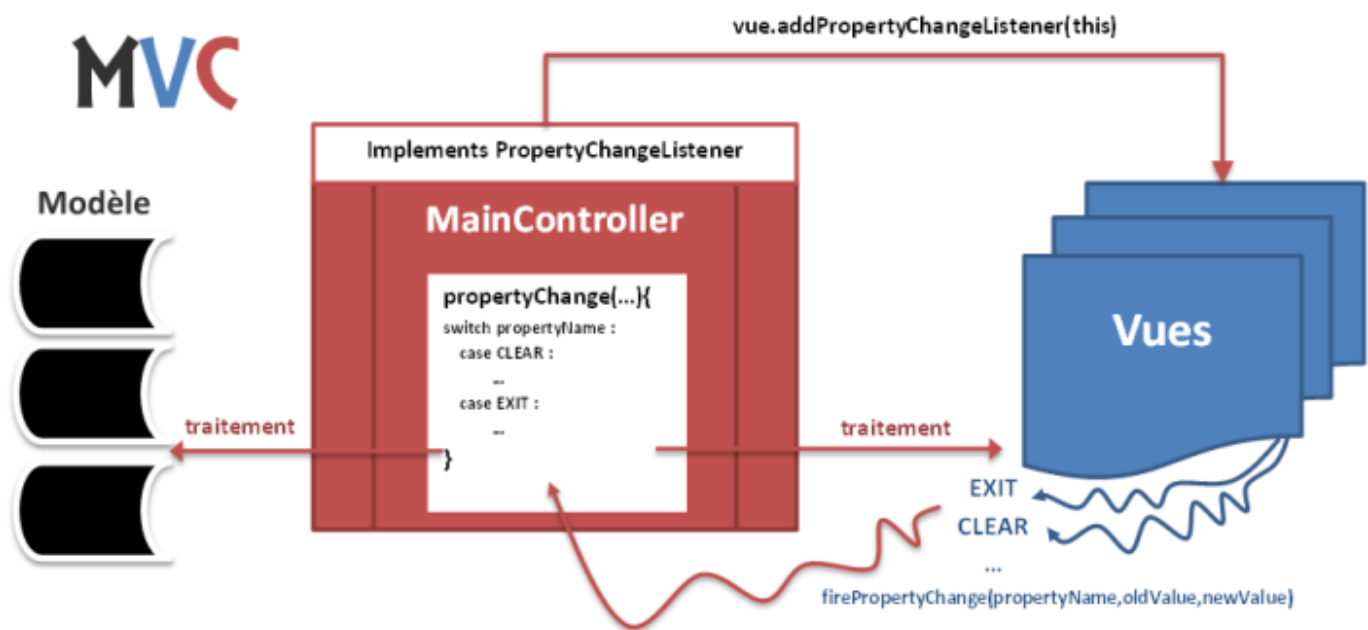
### Partie 2

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](#)

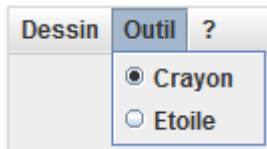
## TD5

- [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=1397517610>

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

