

CENTRE SCOLAIRE SAINTE-JULIENNE

Exercices Java - POO GUI 2

Série 8 - Enoncés

I- Mise en situation

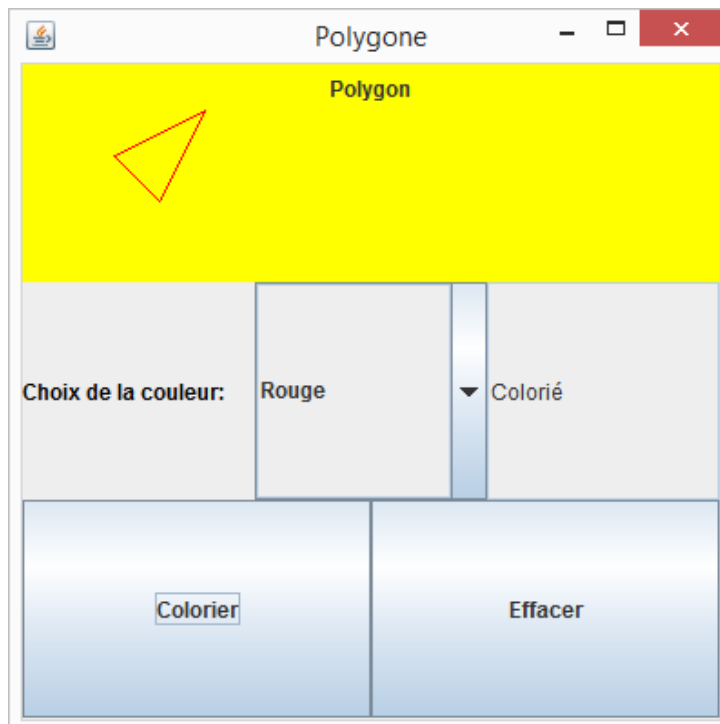
Tu es développeur dans une société et tu dois passer un test en langage Java. A travers une série d'exercices, tu dois comprendre et maîtriser le langage Java pour obtenir la prime salariale.

II- Travail à réaliser

1. Effectuer l'exercice proposé par le professeur.
2. Analyser (diagramme de classe) l'énoncé du point III correspondant au numéro de l'exercice demandé.
3. Réaliser l'exercice.
4. Visualiser le travail.
5. Sauvegarder le document suivant les instructions données.
6. Imprimer le(s) document(s).

III- Enoncés

1. Ex01 - Polygone
Dessiner l'interface suivante:



Ecrire une classe étendue JFrame qui contient:

- en 1^{ère} ligne: un JPanel externe sur fond jaune reprenant un titre « Polygone », une méthode paint et une méthode dessiner.
 - o La méthode **paint** dessine le polygone grâce à un objet Polygon qui requiert les abscisses, les ordonnées et le nombre de points à dessiner. La couleur de base est jaune. Il faut appeler la méthode paint de la classe mère également!
 - o La méthode **dessiner** reçoit la couleur choisie et appelle la méthode repaint.
- en 2^{ème} ligne: un JPanel interne reprenant un JLabel, une liste de couleurs (Rouge, Vert et Bleu) et un JTextField.
- en 3^{ème} ligne: un bouton **Colorier** et un bouton **Effacer**.
 - o Colorier appelle la méthode dessiner en lui envoyant la couleur choisie. Le statut « Colorie » est affiché dans le JTextField.
 - o Effacer appelle également dessiner mais passe la couleur de base et indique comme statut « Effacé ».

2. Ex02 – Calculatrice

Ecrire une classe étendue JFrame qui permet d'effectuer des calculs avec les 4 opérateurs arithmétiques de base.

Prévoir un JTextField qui affiche le résultat et des JButton (16) pour les opérateurs arithmétiques (opérateur « = » compris), les 10 chiffres (0-9) et un bouton pour la marque décimale.

