

Langages de programmation – TP11

Objectifs: GUI avec Swing

Choisissez un exercice et travaillez en binôme

Ex. 1: On veut créer et afficher, dans une fenêtre, les composants suivants:

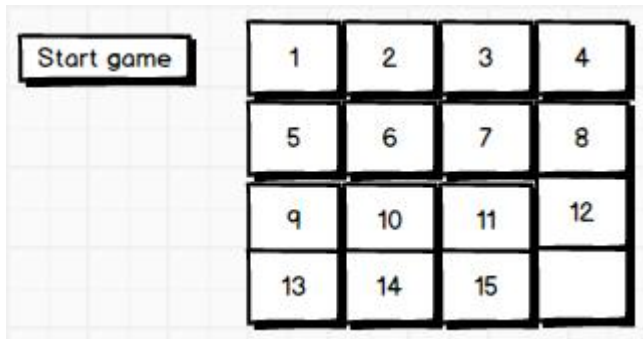
- Un champ de texte, éditable, contenant un texte par défaut.
- Un bouton déroulant (JComboBox) permettant de choisir et de modifier la fonte utilisée pour afficher le champ de texte (initialiser avec trois ou quatre possibilités de fontes).
- Rendre ce bouton déroulant éditable afin de pouvoir dynamiquement ajouter de nouvelles fontes dans la liste.
- Un champ de texte éditable indiquant la taille de la fonte utilisée et permettant de la modifier. On ajoutera deux boutons permettant également de l'augmenter ou de la réduire.

Utilisez:

<http://docs.oracle.com/javase/tutorial/uiswing/components/combobox.html>

<http://www.java2s.com/Code/JavaAPI/java.awt/FontBOLD.htm>

Ex 2: Mettre en place le jeu suivant



Lorsque vous appuyez sur le bouton "Démarrer jeu", toutes les pièces se mêleront (générer aléatoirement les 16 premiers nombres naturels). Le joueur doit les mettre en ordre décroissant, en déplaçant les pièces (qui peuvent être JLabel; interchangeant deux pièces à échanger noms des JLabel).