
Ex1_1

Ecrire un programme java Ex1_1.java qui affiche une fenêtre ayant une mise en forme semblable à la capture ci-dessous :



Remarque : utilisez la balise <HTML> pour mettre en forme le texte de l'étiquette.

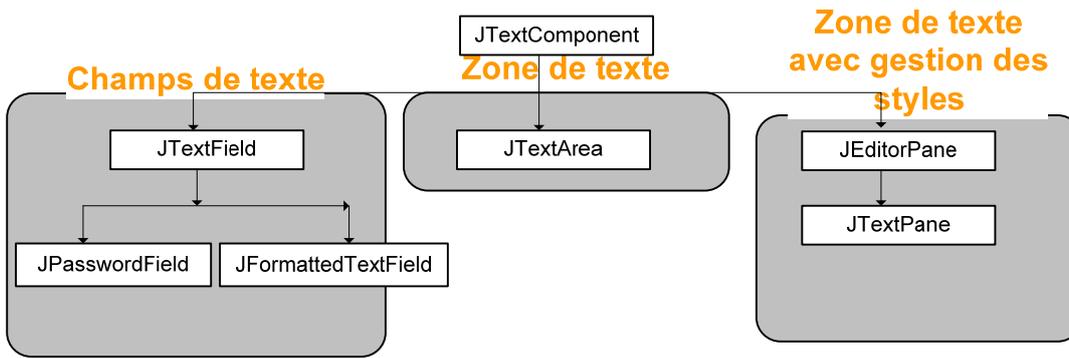
Ex1_2

Ecrire un programme qui affiche une fenêtre contenant 3 boutons :

1. les boutons de gauche permettent respectivement de désactiver/activer le bouton du milieu (méthode `setEnabled(true ou false)` du objet `Jbutton`).
2. les trois boutons sont munis d'une icône :gauche.gif, centre.gif et droit.gif (voir l'énoncé de l'exercice 1_7 pour des indications).
3. pour la légende des boutons utilisez la balise HTML pour avoir une apparence proche de celle sur la figure ci-dessous :
 - a. Désactiver le bouton du milieu
 - b. Milieu
 - c. Activer le bouton du milieu
4. les trois boutons doivent afficher respectivement les infos bulles suivantes : (utilisez la méthode `setToolTipText`)
 - a. Cliquez ici pour désactiver le bouton du milieu
 - b. le clic sur ce bouton ne déclenche aucune action
 - c. Cliquez ici pour activer le bouton du milieu



Présentation des composants texte



Swing offre six composants pour la gestion du texte, qui sont tous issus de la classe JTextComponent :

- Champs de texte : ce type de composants permet l’affichage et l’édition de texte dans une seule ligne,
- Zones de texte : affichage et édition du texte dans une zone de plusieurs lignes
- Zones de texte avec styles : Ce type de composants offre plus de possibilités de mises en forme que les catégories précédentes, avec la possibilité de définir plusieurs styles

Ex1_3 : Utilisation du composant JFormattedTextField et de l’événement PropertyChangeEvent

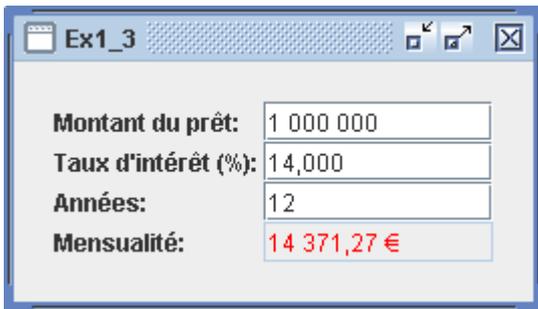
Le composant JFormattedText ajoute des fonctionnalités supplémentaires par rapport au composant JTextField pour formater le texte et un objet value qui contient la valeur contenu dans le composant qui sera copiée et affichée dans la propriété text après application du format souhaité, le composant JFormattedTextField permet aussi de définir des masques de saisie.

Ecrire un programme qui calcule le montant des mensualités à rembourser pour un emprunt bancaire :

1. Utilisez quatre composants de type JFormattedTextField.
2. le constructeur JFormattedTextField(Format format) accepte un paramètre de type Format (classe abstraite du package java.text), la classe abstraite NumberFormat (dérivée de Format) permet d’appliquer des formats aux données numériques, les méthodes statiques suivantes retournent des objets NumberFormat avec des format prédéfinis :
 - a. public static final [NumberFormat](#) **getNumberInstance()**: format nombre general
 - b. public static final [NumberFormat](#) **getIntegerInstance()**
 - c. public static final [NumberFormat](#) **getCurrencyInstance()**.
 - d. public static final [NumberFormat](#) **getPercentInstance()**.

Utilisez le format nombre général pour les champs montant du prêt et nombre d’années.

3. les méthodes getValue et setValue permettent de lire et écrire le contenu du champ sans le format.
4. L’événement PropertyChangeEvent est déclenché lorsque le contenu d’un composant est modifié, utilisez cet événement pour actualiser le montant des mensualités lors de chaque modification dans les trois autres composants.



Ex1_5

Compléter le fichier à l'emplacement indiqué dans le code, comme suit :

1. Définir un gestionnaire GridLayout (3 lignes, 1 colonne)
2. Créer 2 boutons Haut et Bas (btnHaut, et btnBas) et une étiquette comme dans la figure ci dessous
3. le clic sur les boutons affiche respectivement « Bouton haut» et « Bout bas » dans la sortie standard (utilisez System.out.println()).



Ex1_7 : Boutons avec Texte et images

Compléter le fichier Ex1_7.java, la fenêtre contient deux boutons munis d'un texte et d'une image :

- Vous trouverez les images : image1.gif et image2.gif dans le même dossier que le fichier Ex1_7.java.
- Le constructeur JButton(String titre, Icon image) permet de créer un bouton contenant un titre et une image de type une classe qui implémente l'interface Icon. La classe ImageIcon (Implémente l'interface Icon) possède un constructeur qui permet de créer des icônes à partir de fichiers images (exemple de création de l'icône img1 : public Icon img1 = new ImageIcon("image1.gif");).



Exercice 9

Ecrire un programme qui affiche une zone de liste déroulante (Contenant une liste de pays) dans la partie supérieure de la fenêtre.

La sélection d'un pays dans la liste déroulante doit afficher la capitale de ce dernier dans une zone de texte située dans la partie inférieure de la fenêtre..

Exercice 10

Soit une fenêtre (JFrame) contenant 5 boutons, les 5 boutons doivent être ajoutés directement dans la fenêtre, Ecrire, compiler et exécuter le programme dans les deux suivants :

1. Les boutons sont ajoutés à la fenêtre (JFrame) à l'aide de la méthode `add` : `public Component add(Component comp)` (Expliquez le résultat obtenu)
2. Utiliser le gestionnaire de positionnement `BorderLayout`, et placer les boutons de la manière suivante : b1 (haut, étiquette : "haut"), b2 (bas, étiquette : "Bas"), b3 (Gauche, étiquette : "Gauche"), b4 (Droit, étiquette : "Droit"), b5 (Centre, étiquette : "Centre").

Exercice 11

Soit une fenêtre contenant 5 boutons, les 5 boutons doivent être ajoutés directement dans la fenêtre, Ecrire, compiler et exécuter le programme dans les deux suivants :

3. Les boutons sont ajoutés à la fenêtre (JFrame) à l'aide de la méthode `add` : `public Component add(Component comp)` (Expliquez le résultat obtenu)
4. Utiliser le gestionnaire de positionnement `BorderLayout`, et placer les boutons de la manière suivante : b1 (haut, étiquette : "haut"), b2 (bas, étiquette : "Bas"), b3 (Gauche, étiquette : "Gauche"), b4 (Droit, étiquette : "Droit"), b5 (Centre, étiquette : "Centre").