

Feuille de TP n° 2

Exercice n°1 :

On va implanter un programme analogue à ceux qui ont été vus en cours sur les différents `LayoutManager`, et qui affichaient 6 boutons. Ici, on affichera des `JLabels` qui utiliseront 2 fontes de taille différentes (une assez grosse et une petite) comme dans un des exemples du poly. En outre, les chaînes textes auront des longueurs différentes pour mieux tester l'exemple.

On observera dans chaque cas ce qui se passe quand on agrandit ou diminue la fenêtre.

- 1) Tester un afficheur `FlowLayout` dans une classe `TryFlowLayout` comme en cours, sauf que les objets ajoutés seront des `JLabel` et pas des `JButton`.
- 2) Tester un afficheur `BoxLayout` en utilisant comme précédemment le panneau de contenu d'un `JFrame` pour aligner les 6 labels verticalement.
- 3) Tester un afficheur de type `GridLayout`, pour placer 12 labels a) sur une seule ligne ; puis b) sur 3 lignes et 4 colonnes.
- 4) Ajouter différents type de bords à vos labels. (Les bords peuvent être créés à partir de la classe `BorderFactory`). On testera `BevelBorder`, `TitleBorder`, et `EmptyBorder`, et on formera un bord composé à l'aide de la méthode `CompoundBorder`.

Exercice 2

On va préparer le cadre d'une application de dessin (classe `SketcherFrame`) pour qu'il affiche une barre de menus et, en dessous, une zone de texte pouvant être scrollée (on utilisera un `JScrollPane` et une `JTextArea`). Cette zone de texte ne sera pas éditable mais on s'en servira (dans un autre TP) pour afficher des informations sur les événements se produisant sur les menus.

La barre de menus comportera 3 menus.

1) Le premier menu s'intitule 'Fichier', et présente d'abord 3 items affichant respectivement un simple texte (par ex. Ouvrir), un texte (par ex. Sauver) et une icône, et enfin, une icône seule. Vient ensuite un séparateur, puis un dernier item (par ex. Enregistrer). Pour créer un objet `Icon` (nécessaire au constructeur `JMenuItem` pour faire des items comportant une icône), on peut utiliser `new ImageIcon(String filename)` où `filename` est le nom d'un fichier .gif par exemple et contenant une icône.

2) Le second menu s'intitule 'Elements' et présente d'abord 4 items de type boutons radio intitulés Ligne, Rectangle, Cercle et Courbe. Vient ensuite un séparateur, puis un sous-menu intitulé Couleurs qui présentera 3 cases à cocher intitulées Rouge, Vert et Bleu. Faites en sorte que l'on ne puisse sélectionner qu'un seul bouton radio à la fois et qu'une seule case à cocher (on les ajoute à un même `ButtonGroup`).

3) Le dernier menu nommé 'Aide' ne fait rien ici, mais il se trouve complètement à droite dans la barre de menu (utiliser un composant horizontal *Glue* défini dans la classe `Box`).

4) Tous les menus de la barre de menu possèdent une touche mnémonique. On ajoutera également quelques accélérateurs pour les items du premier menu. On pourra aussi ajouter des mnémoniques aux cases à cocher et aux boutons radio du second menu. Veillez à ce qu'il n'y ait pas de conflits sur les lettres utilisées.