
TP n°5 - Interface Graphique

1 Exercice

Créer une application avec une interface graphique simple : une fenêtre contenant deux boutons placés verticalement. Ajouter un menu principal avec trois options «Ouvrir», «Fermer» et «Quitter», chacune de ces options séparées par un `JSeparator`.

Modifier l'application de sorte que lorsqu'on clique sur «Quitter» l'application se ferme correctement (par exemple par appel à `System.exit(0);`).

2 Exercice

Créer une application avec une interface graphique minimale et réduite à un bouton. Un clic sur le bouton devra permettre d'afficher la valeur d'un compteur (sur la console) et d'incrémenter ce même compteur :

```
compteur : 1
compteur : 2
compteur : 3
```

Modifier le code pour que l'interface contienne un texte (`JLabel`) qui sera modifié lors du clic; on ne souhaite plus afficher les messages précédents sur la console mais dans l'interface

3 Exercice

Créer une application permettant de lire un fichier contenant des mots et d'afficher ceux-ci dans une liste de l'interface graphique (`JList`).

Modifier l'application de sorte que lorsqu'on sélectionne un élément de la liste le mot s'affiche dans un `JLabel` préalablement placé dans l'interface

4 Exercice

Reprendre le code du TP n°2, exercice 5 et ajouter une interface graphique de sorte que l'utilisateur puisse sélectionner un fichier via l'interface (`JFileChooser`), en choisissant l'option «Ouvrir...» du menu principal de celle-ci.

5 Exercice

Reprendre le code du Jeu de l'Oie et ajouter une interface graphique :

- avec un bouton permettant de passer un tour de jeu (chaque clic fait jouer tous les joueurs alternativement)
- avec une zone de texte contenant l'état de tous les joueurs (cagnotte et emplacement)

6 Exercice

- modifier le jeu de l'oie de telle sorte que les joueurs possèdent un nom
- modifier l'interface graphique pour faire apparaître les cases, pour simplifier chaque case sera représentée par un `JLabel` (de la bonne couleur). Si un joueur est sur une case, le `JLabel` aura comme intitulé le nom du joueur (si plusieurs joueurs, concaténation de tous les noms).

Note : on ne cherche pas ici à faire une «jolie» interface, mais une interface qui fonctionne bien...