

Interfaces Graphiques — TP n°4

Un petit logiciel de dessin

Jean-Baptiste Yunès
Jean-Baptiste.Yunes@u-paris.fr

Février 2026

1 Un éditeur de dessins

Écrire une application qui ouvre une fenêtre avec un panneau d’une certaine taille (disons 400x400) et permet de dessiner des formes libres (en noir sur fond blanc) à l’aide de la souris.

Ajouter un menu avec une option **Quitter**.

2 Sauvegarder le dessin

Ajouter un menu permettant de sauvegarder (option **Sauver** dans le menu principal) le dessin dans un fichier PNG de nom fixé (par défaut mypicture.png).

3 Sauvegarder sous un nom à choisir

Ajouter une option **Sauver...** qui permet d’obtenir un `JFileChooser` pour choisir le nom.

4 Lire un dessin

Ajouter une option **Open...** permettant de lire une image stockée, puis de remplir le panneau avec celle-ci.

5 Quitter

Cette fois, si on tente de quitter l’application alors que l’image a été modifiée, un dialogue de confirmation s’affiche permettant de choisir entre **Quitter** et **Abandonner**.

6 Choisir une couleur

Rajouter un menu avec une option **Couleur** permettant d'obtenir le choix d'une couleur pour le trait de dessin (`JColorChooser`).