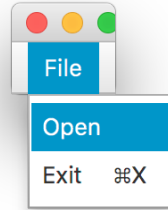
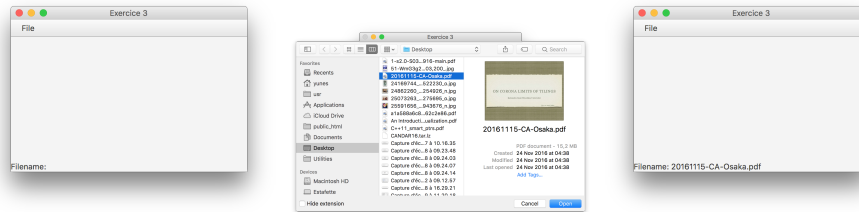


TP n°2 - Jouons avec les menus

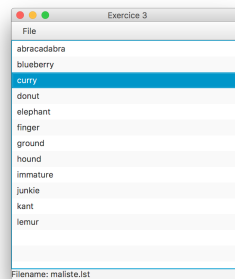
- Créer une application JavaFX qui ouvre une fenêtre qui a pour titre **Exercice 2** et qui contient un menu avec deux choix : **Open** et **Exit**. La sélection du second choix devra terminer l'application. Le menu sera placé au sommet d'un **BorderPane**.
- Modifier l'application de telle sorte que la terminaison puisse être obtenue via un raccourci clavier (**Ctrl-X**, par exemple).



- Reprendre le programme. Ajouter un label en bas du **BorderPane** qui aura pour valeur (au lancement) **Filename:.**
- Faire en sorte qu'en sélectionnant l'option **Open** du menu, un panneau de sélection de fichier s'affiche et qu'en choisissant un fichier son nom s'affiche dans le label.



- Ajouter des filtres au panneau de sélection de sorte que l'utilisateur puisse choisir entre **List files** d'extension ***.lst¹** et **All files** d'extension ***.***.
- Ajouter dans la zone centrale du **BorderPane** un **ListView**. Faire en sorte que lorsqu'un fichier est sélectionné, chaque ligne du fichier (**.lst**) est insérée dans la liste centrale.



- Ajouter un menu d'édition comportant un bouton radio nommé **Edit** et un item nommé **Add**. Lorsque le bouton radio **Edit** est sélectionné, l'utilisateur devra pouvoir éditer le contenu de la liste :
 - soit en double cliquant sur un élément pour éditer son contenu
 - soit en sélectionnant **Add** de sorte à ajouter un nouvel élément en fin de liste. Attention, le bouton **Add** ne doit être sélectionnable que lorsque l'édition est active.
- Ajouter de quoi sauver le contenu de la liste dans un fichier.
- Ajouter de quoi supprimer un élément de la liste.

¹les fichiers **.lst** sont censés contenir une simple liste de mots (un par ligne).