

# NFA035 – Bibliothèques et patterns : TP n°10 (1er sur Swing)

S. Rosmorduc, D. Porumbel

*Ce TP est surtout concentré sur les mécanismes de Swing plutôt que sur l'architecture du code. Les interfaces qu'on vous demande de réaliser ne sont pas des modèles d'ergonomie ou des chef-d'œuvre d'architecture logicielle.*

*On ne se souciera pas de la mise en page outre mesure. Vous pouvez utiliser un `FlowLayout` pour tous les exercices. Ce sera très laid, mais vous ferez de jolies mises en pages avec netbean plus tard.*

## Exercice 1

### Question 1

Créez une application Swing, qui, quand on la lance, ouvre une fenêtre affichant « salut tout le monde! ». Vous utiliserez un `JLabel` pour faire cet affichage.

### Question 2

Écrire un petit programme avec :

- un champ texte ;
- un bouton ;

Quand on presse le bouton, le texte dans le champ texte doit passer en majuscules. (ne vous fatiguez pas à essayer de séparer le modèle de l'application).

### Question 3

Modifiez le programme précédent en ajoutant un second bouton, qui lui, devra permettre de passer le texte en minuscules.

### Question 4

En négligeant toutes les règles d'ergonomie, on décide d'avoir une combobox qui affichera “majuscules”, “minuscules”, et “effacer”, et *un seul bouton* “faire”.

Quand on presse le bouton, l'action sélectionnée dans le combobox doit être effectuée.

## Exercice 2

### Question 1

Écrire un programme avec une zone de texte, dans laquelle l'utilisateur pourra écrire.

## Question 2

Cherchez le tutoriel sur les `JFileChooser`. Ajoutez à votre application un bouton qui vous permette de lire un fichier texte et de le mettre dans votre champ texte.

Ajoutez un second bouton qui permettra de *save* votre texte.