

# TP19 : Algorithmique – Programmation FIP (ING39 )

S. Rosmorduc

## Exercice 1

### Question 1

Créez une application Swing, qui, quand on la lance, ouvre une fenêtre affichant « salut tout le monde! »

### Question 2

On va travailler sur le programme `FormeSimpleApp`. Ouvrez la forme dans l'éditeur graphique, et ajoutez un bouton, dont le label sera « effacer ».

Modifiez le code pour que, quand on clique sur le bouton en question, le contenu des deux champs texte soit effacé.

## Exercice 2

On désire réaliser une calculette simple « 4 opération », sans gestion de la priorité des opérateurs. Bref, la calculette de base.

Pour cette application, on n'utilise pas l'architecture MVC (dont nous parlerons demain), mais on sépare quand même proprement l'interface de sa réalisation.

Nous avons donc écrit une classe, `CalculletteModele`, qui représente la calculette en faisant abstraction de la notion d'interface graphique. Elle serait, par exemple, utilisable dans un programme SWT, ou en mode texte. Un fichier de tests vous donne une idée de la manière dont on peut utiliser cette classe.

L'application fournit donc une interface graphique Swing à ce modèle existant.

### Question 1

Créez la frame de la calculette en utilisant l'éditeur graphique de netbeans. Le résultat ressemble à ça :



*l'interface graphique de la calculette.*

### Question 2

Rendez actifs (avec le bon comportement) les boutons des chiffres. Vous remarquerez la classe `BoutonChiffreListener`, qui peut vous servir.

### Question 3

Rendez actifs les boutons des opérations. Vous pouvez commencer par « + », par exemple.

### Question 4

Le « . » décimal semble ne pas fonctionner... ça doit être un problème dans le modèle. Corrigez-le (les tests vous aident), et faites fonctionner le « . ».