

I4 : Programmation objet - TP n°7 : applications graphiques avec Swing

1. Ecrire la classe `FenetreLectureEntier` qui permet d'afficher une fenêtre contenant le texte (un composant de type `JLabel`) "Entrez un nombre" et un champ textuel (un composant de type `JTextField`) qui sert à rentrer un texte au clavier. Dès qu'un texte a été rentré dans un champ textuel, la fenêtre doit se fermer, puis une boîte de dialogue affichant l'entier doit être lancée.

Voici comment fonctionne un composant de type `JTextField` : lorsque la touche "entrée" du clavier valide le texte entré, un événement de type `ActionEvent` parvient au composant. On peut alors récupérer le texte rentré grâce à la méthode `String getText()` définie dans la classe `JTextField`. Un des constructeurs de la classe `JTextField` prend en paramètre la taille du champ en nombre de colonnes (choisissez la valeur 2). Par ailleurs, la méthode de classe `int parseInt(String)` de la classe `Integer` retourne un entier à partir de sa forme textuelle.

La méthode `void dispose()` définie dans la classe `JFrame` permet de fermer une fenêtre (sans terminer le programme). On peut lancer une boîte de dialogue grâce à l'instruction

```
JOptionPane.showMessageDialog(null, s);
```

où `s` est le texte (de type `String`) à afficher.

2. Ecrire une application graphique en Swing qui affiche une fenêtre contenant deux boutons. Le premier bouton est intitulé "Encore" et lance et affiche une autre fenêtre identique lorsqu'on appuie dessus. Le second bouton est intitulé "Stop" et ferme la fenêtre contenant ce bouton (et pas les autres fenêtres) quand on appuie dessus.