

TP4 - Entrées/Sorties et IHM

Septembre 2005

Objectif

L'objectif ce TP est de d'illustrer l'utilisation simple des entrées/sorties en Java. Et de mettre en place des IHM de base.

1 Utilisation "simple" des entrées/sorties

En vous servant tu TP sur les animaux :

- Ajouter une méthode `void sauverChien(Collection c, String fichier)` à la classe `Chien` qui sauvegarde l'état interne d'un chien dans un fichier en écrivant les types primitifs directement en binaire dans un fichier.
- Ajouter une méthode `Collection restaurerChien(String fichier)` à la classe `Chien` qui crée une collection d'instance de `Chien` à partir des informations stockées dans un fichier.
- Modifier les méthodes précédentes pour qu'un tampon soit utilisé.
- Modifier les méthodes précédentes pour que le fichier soit compressé.
- Créer les méthodes `void sauverChien2(Collection c, String fichier)` et `Collection restaurerChien2(String fichier)` qui font la même chose en utilisant la sérialisation.

2 IHM de base

En vous appuyant sur le tutorial proposé par Sun : <http://java.sun.com/docs/books/tutorial/uiswing/>. Créer une application qui :

- Ouvre une fenetre.
- Propose une liste déroulante avec trois choix ('Choix1', 'Choix2' et 'Choix3') et un bouton dont le label est 'OK'.

- Affiche 'Ok' dans la console quand le bouton est cliqué.
- Affiche 'Votre choix est Choix{1|2|3}' quand le bouton est cliqué.

Mettez en place une IHM pour l'un des exercices des TP précédents (gestion des animaux, gestion de la bibliothèque, ou gestion des vols). Essayer d'utiliser un maximum de composants de Swing (cf. tutorial). Elle doit permettre de créer des instances des objets et d'afficher les collections produites.

3 Si vous avez fini...

- Transformer votre application en Applet : <http://java.sun.com/docs/books/tutorial/applet/>
- Changer le look and feel de vos applications <http://java.sun.com/docs/books/tutorial/uiswing/misc/plaf.html>
- Faire du dessin en Java : <http://java.sun.com/docs/books/tutorial/2d/>