



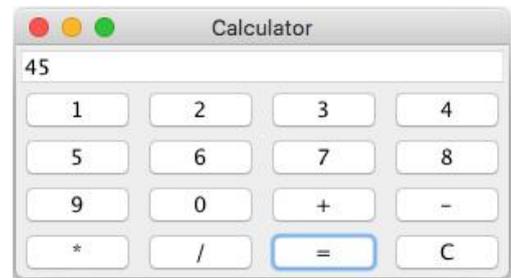
Module : Programmation orientée objet II

TP3 : Programmation événementielle

Partie I : Exercice basiques

Exercice 1 :

Développer une calculatrice graphique avec une interface utilisateur intuitive. Utiliser des boutons dédiés pour les chiffres, les opérations et l'affichage du résultat. Mettre en œuvre une logique de calcul basique, incluant l'addition, la soustraction, la multiplication et la division, en réponse aux événements de clic sur les boutons correspondants. Pour garantir la fiabilité des calculs, intégrez la bibliothèque js-14.jar depuis le lien : <http://www.java2s.com/Code/Jar/j/Downloadjs14jar.htm>, permettant une évaluation précise des expressions mathématiques. Assurer d'inclure cette bibliothèque dans votre projet afin d'optimiser les performances et d'assurer une expérience utilisateur fluide.



Exercice 2 :

Implémenter un chronomètre avec une interface conviviale utilisant un `JLabel` pour afficher le temps écoulé de manière claire. Intégrez des boutons de démarrage, d'arrêt et de réinitialisation avec des événements pour un contrôle intuitif. Afficher le temps en millisecondes pour une précision accrue. Améliorer l'esthétique avec des couleurs sophistiquées et des effets visuels



Exercice 3 :

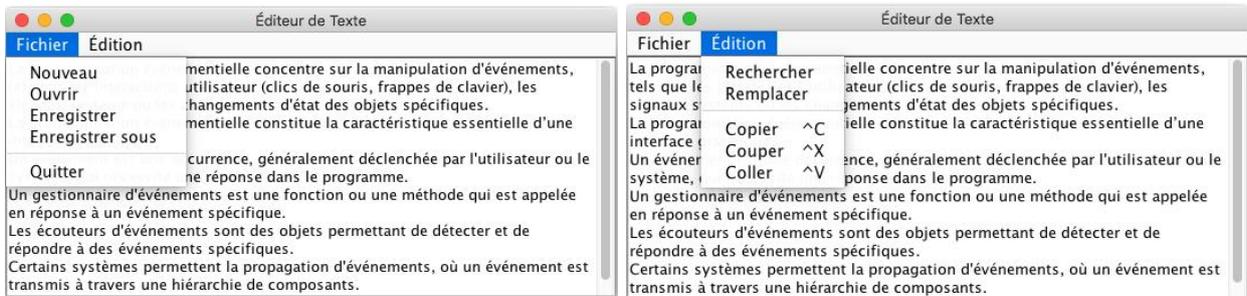
Concevoir le jeu *DevinerMot*, une expérience captivante où le joueur se lance dans une quête pour deviner un mot en un nombre défini d'essais, suivant des règles élaborées pour enrichir l'aventure. L'excitation commence par inviter le joueur à choisir la taille du mot. Le jeu sélectionne ensuite aléatoirement un mot de la taille désirée à partir d'une liste prédéfinie de mots. Face à une représentation visuelle du mot sous forme de tirets, le joueur explore chaque étape avec la possibilité de proposer une lettre. Si la lettre s'avère correcte, elle se révèle à sa position correcte. En cas d'échec, le joueur perd un essai, alimentant le défi jusqu'à ce que le mot soit correctement deviné ou que tous les essais soient épuisés.



Partie II : Exercice moyennes

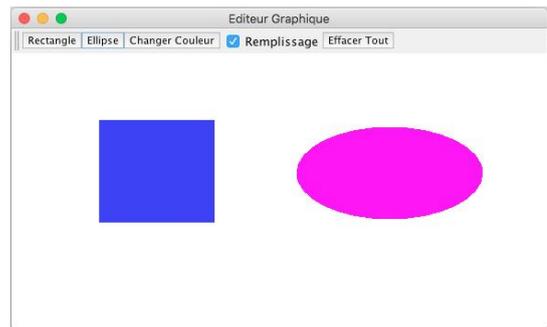
Exercice 4 :

Concevoir un éditeur de texte permettant à l'utilisateur d'effectuer des opérations basiques telles que la création, l'ouverture, la sauvegarde et la modification de fichiers texte. En plus de ces fonctionnalités essentielles, enrichir l'éditeur en intégrant des capacités avancées telles que la recherche et le remplacement de texte, ainsi que les opérations courantes de copier, couper et coller, offrant ainsi une expérience d'édition de texte plus complète et conviviale.



Exercice 5 :

Créer un éditeur graphique. Permettre à l'utilisateur de dessiner, ajouter des formes (rectangles et cercles), choisir la couleur de contour et activer le mode de remplissage.



Exercice 6 :

Développer l'application *CalendrierApp*, offrant à l'utilisateur la possibilité d'ajouter, éditer et supprimer des événements. Utiliser le composant *JTable* pour présenter de manière intuitive les événements, et intégrer *JDateChooser* (en installant le fichier *jcalendar-1.4.jar* depuis <https://toedter.com/jcalendar/>) pour une sélection facile des dates. Implémenter des boîtes de dialogue pour une saisie et un ajustement précis de l'heure des événements, assurant ainsi une expérience conviviale et complète.

