

TP 4 : Réalisation des interfaces graphiques Avec NetBeans

Lors de ce TP, vous êtes amenés à créer une interface graphique simple pour l'ajout et la suppression d'un objet à une collection. Pour se faire vous devez suivre les étapes suivantes

Question1 :

Ecrire une classe Personne caractérisée par son nom et son prénom :

- Définir les attributs.
- Définir un constructeur paramétré, les accesseurs et les mutateurs.

Question 2 :

Ecrire une classe Gestionnaire contenant une liste de personnes.

- Créer les accesseurs et les mutateurs de la liste.
- Proposer une méthode pour l'ajout d'une personne qui prend en paramètre le nom et le prénom.

Question 3 : Design de l'interface



- Créer une nouvelle **JFrame Form** et changer l'attribut **Title** avec : Formulaire d'ajout.
- Intégrer un **JPanel** qui recouvre tout l'espace et lui affecter une couleur

- Sélectionner le JPanel.
- Changer l'attribut **background** de l'élément sélectionné
- Intégrer deux étiquettes Nom et Prénom (**label**).
 - Changer le texte (attribut : **Text**).
 - Mettre la couleur du texte en blanc (attribut : **foreground**)
- Intégrer deux zones de texte (**Text Field**)
 - Changer le nom de code de chaque champ texte pour faciliter la manipulation :
Allez à **Code** → **Variable Name**
- Intégrer un bouton (**Button**) et changer ses dimensions, le texte (Ajouter) et la couleur d'arrière-plan.
- Intégrer un bouton (**Button**) et changer ses dimensions, le texte (Supprimer) et la couleur d'arrière-plan.
- Ajouter une liste (**List dans le panneau outil design swing**) : changer les dimensions, le nom de variable et effacer le contenu par défaut (attribut model).

Question 4 : Connexion du code avec l'interface graphique

Maintenant nous allons connecter le gestionnaire à la vue.

- Créer une instance de gestionnaire comme variable globale (Source du Form).
- Dans le design de l'interface : Double cliquez sur le bouton, vous serez rediriger directement dans la zone **ActionPerformed** de ce dernier.
- Appeler la méthode « ajouter du gestionnaire »
- Ajouter en parallèle à la liste du formulaire (List.setListData(G.getL()));.
- Affiche un Message avec l'instruction :
javax.swing.JOptionPane.showMessageDialog(null, « Ajout réussi »)
- Faire de même pour le bouton supprimer en poussant l'utilisateur à confirmer la suppression à travers une boîte de dialogue. Ce code est là pour vous aider

```
int n = JOptionPane.showConfirmDialog(null,
"Êtes vous sûr de vouloir supprimer cet élément?", "Confirmation de la
Suppression", JOptionPane.YES_NO_OPTION);
if(n == JOptionPane.YES_OPTION)
{ //accéder à la liste du gestionnaire G et appeler la méthode remove en récupérant l'indice de
l'élément à partir de la List du form
G.getL().remove(List.getSelectedIndex());
//Mettre à jour la liste du Form avec la nouvelle liste du gestionnaire
List.setListData(G.getL()); javax.swing.JOptionPane.showMessageDialog(null, "L'élément a
bien été supprimé");
}
```