

ALGORITHMIQUE III.6

ACTIONS ET RÉACTIONS

À propos des exercices individuels Les exercices notés (*) sont obligatoires et individuels. Ils sont à faire avant le prochain *cours*. Ils seront notés. Une réponse fausse, sans commentaires et rendue par plusieurs personnes sera considérée comme de la copie et vaudra 0.

En d'autres termes, *testez vos programmes* !

À propos des exercices collaboratifs Les exercices notés © sont aussi obligatoires et partagés entre toute la classe. Ils sont aussi à faire avant le prochain cours. Ils seront aussi notés mais la note sera appliquée à toute la classe.

Exercice 1. Complétez la fonction `main` de la classe `Main` de manière à ce que, à chaque fois qu'un bouton est enfoncé, le label `result` affiche le numéro du bouton enfoncé.

Vous aurez besoin d'implanter l'interface `ActionListener`. Vous pourrez soit utiliser 5 instances distinctes, soit une seule commune à tous les boutons.

Exercice 2. En partant du résultat de l'exercice précédent (dont vous ferez préalablement une sauvegarde), ajoutez un métronome dont le seul comportement sera d'afficher un message à chaque top. Selon le bouton qui est enfoncé, le top durera 1, 2, 3 ou 4 secondes ou le métronome sera mis en pause.

Exercice 3. Complétez ce qui précède pour que, au lieu d'écrire le numéro du bouton enfoncé, on affiche l'une des images fournies dans `fr/univ_orleans/mi2007/java/td6/swing`.

Exercice 4. (*) Et maintenant, l'horloge !

Implantez une petite horloge graphique. Celle-ci doit afficher en permanence l'heure actuelle, mise à jour toutes les secondes. Pour connaître l'heure actuelle, utilisez la classe `java.util.Date` et en particulier son constructeur sans arguments.

Exercice 5. © Mettez les réponses aux exercices 1 à 3 sur le Wiki, y compris ceux qui n'ont pas été corrigés en classe.

Exercice 6. © Mettez le contenu du cours sur le Wiki, y compris la fin du corrigé aux exercices de la semaine dernière. Vous êtes encouragés à redécouper et à reformuler plus clairement.