



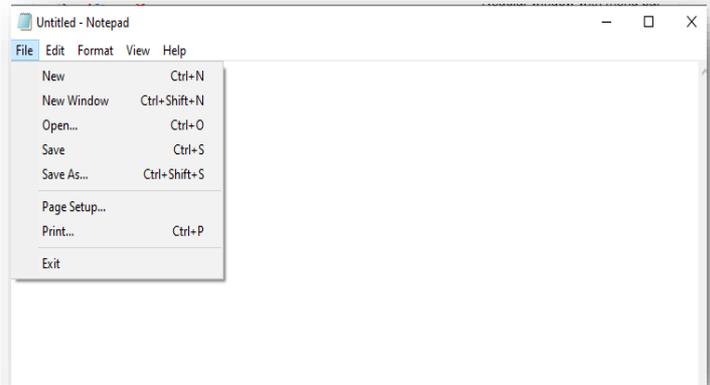
TP2

Exercice1 : (JMenuBar ; JMenu ; JMenuItem)

À l'aide de la bibliothèque Swing, créez un programme Java contenant :

- Fenêtre régulière avec barre de menu.

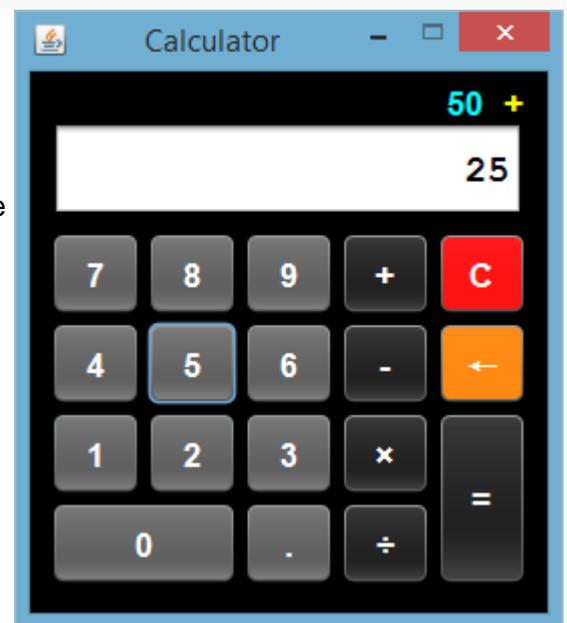
Comme le montre la figure suivante



Exercice1 : (JMenuBar ; JMenu ; JMenuItem)

À l'aide de la bibliothèque Swing, créez

- Interface de calculatrice comme celle de la figure suivante
- Ajouter une barre de menu au programme



- ❖ La méthode `setBounds()` est utilisée pour spécifier manuellement la position et la taille des composants,

Syntaxe : `setBounds(int x, int y, int width, int height)`

Exemple: `button7.setBounds(10, 80, 45, 42);`

- ❖ Nous avons défini ici certaines propriétés des composants

`textField.setEditable(false);` // pour rendre la zone de texte non modifiable.

`textField.setHorizontalAlignment(JTextField.RIGHT);` // Pour aligner à droite le texte dans la zone de texte.

`textField.setFont(new Font("Monospaced", Font.BOLD, 19));` // pour Définir la police du texte (type, gras, taille)

`text.setForeground(Color.BLUE);` // Pour Changer la couleur du texte

`button2.setBackground(Color.darkGray);` // Pour spécifier la couleur d'arrière-plan