

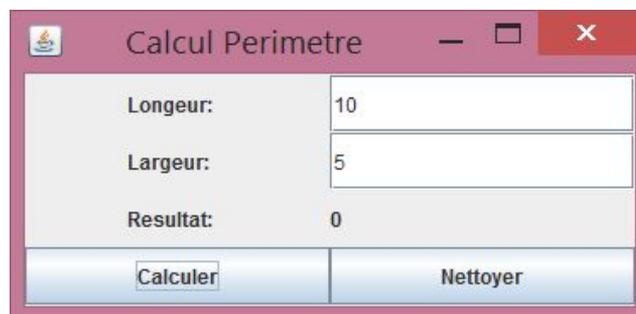
Programmation Orientée Objet (POO)

EX 9 : Gestion des événements

EX 1 : Calcul de périmètre

Programmer la gestion des événements pour l'interface ci-dessous selon les 4 méthodes vues en cours (Poly chapitre 9) :

- Classe écouteur indépendante de la classe graphique
- Classe graphique qui est aussi écouteur
- Classe anonyme
- Classe imbriquée

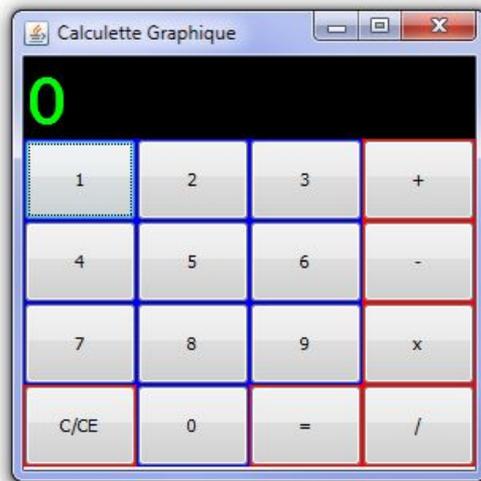


Ex 2 : Calculatrice

Programmer la gestion des événements pour l'interface ci-dessous selon les 4 méthodes vues en cours (Poly chapitre 9) :

- Classe écouteur indépendante de la classe graphique
- Classe graphique qui est aussi écouteur
- Classe anonyme
- Classe imbriquée

Utilisez ActionCommand pour les boutons des opérateurs.



Gestion de bibliothèque

Idem.

