

Contrôle continu

Sujet 4

Aucun document autorisé. Seul matériel autorisé : stylos, crayons et règle. Aucun autre matériel autorisé. Le barème est donné à titre indicatif. Durée de l'épreuve : 1h00.

Exercice 1 : Écrire un programme Java qui propose une interface graphique fonctionnant de la façon suivante. Un `TextField` permettra de saisir du texte, trois `Label` serviront à afficher des informations et un `Button` permettra de contrôler l'affichage. Lorsque l'utilisateur clique pour la première fois sur le `Button`, le texte contenu dans le `TextField` est stocké et celui-ci est effacé. Après cela, à chaque fois que l'utilisateur clique sur le `Button`, le texte qui avait été stocké est affiché dans l'un des `Label` (voir plus loin), puis le texte présent dans le `TextField` est stocké à son tour et le contenu du `TextField` est effacé. Les trois `Label` doivent recevoir l'affichage à tour de rôle : le premier affichage aura lieu dans le premier `Label`, le second dans le deuxième, le suivant dans le troisième, celui d'après à nouveau dans le premier, et ainsi de suite...

Attention : veiller à écrire le programme en respectant l'architecture à trois couches vue en cours (Présentation, Application, Domaine), aussi bien pour les classes que pour le modèle d'exécution (le modèle à deux threads est suffisant). En particulier, ce n'est pas le thread gestionnaire des événements qui devra effectuer le stockage des informations ni le choix du `Label` dans lequel réaliser l'affichage.