

TD n° 10

Peintures et mises à jour de l’affichage.

On s’intéresse à la classe `Graphics` du package `javax.awt`.

Exercice 1 : Écrire un programme qui dessine une maison et un bonhomme.

Exercice 2 : Écrire un programme qui affiche, à chaque clic de la souris, un disque aux coordonnées de la souris.

Exercice 3 : Écrire un programme qui réalise une animation, affichant successivement des disques de taille croissante, le rayon allant de 1 à 500. Dans une première version de ce programme, passer d’une image à la suivante après un clic de l’utilisateur sur un bouton. Puis, effectuer l’animation en maintenant un délai constant entre le passage d’une image à la suivante.