

TP 2 - Dessin graphique et gestion d'événements

Youssef RIDENE

1 Exercice 1 : Affichage des propriétés du téléphone

Finir l'exercice sur l'affichage des propriétés du téléphone vu en cours (High Level UI).

2 Exercice 2 : Convertisseur Celsius ↔ Fahrenheit

Créer une application qui permet de convertir une valeur saisie par l'utilisateur. L'application contiendra un champ de saisie, deux boutons radio, un texte pour afficher le résultat et deux commandes (calculer et quitter). Utiliser une `javax.microedition.lcdui.Alert` pour avertir l'utilisateur si le champ est vide et la commande calculer a été activée.

Cel-Far Converter

C to F
 F to C

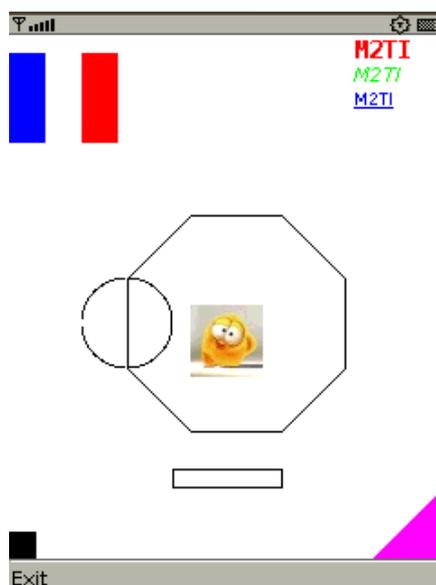
Enter the value:

Result:

Exit Convert

3 Exercice 3 : Canvas

Créer une application qui reproduit le dessin suivant (le bouton « Exit » doit permettre de quitter l'application) :



4 Exercice 4 : Animation et écran tactile

Développez une application qui permet de :

- Dessiner un point (coordonnées à saisir par l'utilisateur)
- Afficher les coordonnées du point dans le repère cartésien (l'origine est le point en bas à gauche de l'écran du simulateur)
- Changer sa position en cliquant avec le stylet (la souris)

Faire évoluer l'application en affichant des petites images en mouvement aléatoire, qui rebondissent sur les côtés de l'écran, qu'on fera disparaître en cliquant dessus. La touche « UP » augmente leur vitesse, « DOWN » la diminue, 0 arrête l'animation et 1 la relance. Les touches « LEFT » et « RIGHT » permettent de changer les images.

5 Exercice 5 : Développer son propre composant

Développez une librairie simple basé sur Canvas et qui permet de saisir des textes de longueurs quelconques sans avoir à se soucier des débordements et des retours à la ligne. L'utilisateur doit pouvoir spécifier un text, sa couleur, la taille de l'écran, des images à afficher pour indiquer le sens du scroll si le texte sort de la zone d'affichage.

6 Exercice 6 : LWUIT pour les plus courageux

Refaire l'exercice 1 en utilisant LWUIT.