

Sommaire

1. Introduction aux API graphiques Java

- Évolution de Java vers les interfaces graphiques
- Rôle de AWT dans le développement Java
- Architecture des composants graphiques

2. Fondements de l'interface AWT

- Composants de base (Button, Label, TextField...)
- Conteneurs (Frame, Panel, Window)
- Gestion des événements

3. Gestion des événements (Event Model)

- Modèle événementiel Java
- Listeners et adapters
- Traitement des actions utilisateur

4. Layouts et organisation des composants

- FlowLayout, BorderLayout
- GridLayout et GridBagLayout
- Gestion de la disposition des fenêtres

5. Graphisme et dessin

- Classe Graphics
- Tracé de formes (lignes, rectangles, cercles)
- Couleurs et polices

6. Images et multimédia

- Chargement et affichage d'images
- Animation simple
- Gestion des ressources graphiques

7. Applets Java

- Structure d'une applet
- Cycle de vie (init, start, stop, destroy)
- Interaction avec le navigateur

8. Interfaces utilisateur avancées

- Menus et barres de menus
- Dialogues et boîtes de message
- Composants personnalisés

9. Communication et intégration

- Interaction applet-serveur
- Réseaux simples dans les interfaces graphiques
- Sécurité des applets

10. Exercices et applications

- Exemples d'interfaces complètes
- Mini-projets graphiques
- Applications interactives