

Sommaire :

Chapitre 1. Concepts fondamentaux et premiers pas avec Swing

- Présentation de Swing
- Différence entre AWT et Swing
- Architecture des interfaces graphiques
- Création d'une première application

Chapitre 2. Les layouts (gestion de l'affichage)

- Principe des gestionnaires de placement
- FlowLayout, BorderLayout, GridLayout
- GridBagLayout et BoxLayout
- Organisation des composants

Chapitre 3. Les événements

- Modèle événementiel en Java
- Les écouteurs (listeners)
- Gestion des actions utilisateur
- Événements souris et clavier

Chapitre 4. Les composants plus complexes

- Menus et barres d'outils
- Listes (JList)
- Tableaux (JTable)
- Arbres (JTree)
- Boîtes de dialogue

Chapitre 5. Les composants texte

- Champs texte (JTextField, JTextArea)
- Composants avancés (JTextPane, JEditorPane)
- Gestion du contenu et du style

Chapitre 6. Le Drag and Drop

- Principe du glisser-déposer
- Transfert de données
- Implémentation en Swing

Chapitre 7. Concepts avancés

- Architecture MVC
- Gestion des threads (EDT)
- Multifenêtrage
- Tests et organisation du code
- Création de frameworks

chapitre 8. Les apports des versions récentes de Java

- Évolutions de Swing
- Améliorations graphiques
- Bonnes pratiques de développement

Annexe . les formalisme UML

Index