

## Formation Swing / MVC : création d'interfaces graphiques

<b>Durée :</b>	3 jours
<b>Public :</b>	Tous
<b>Pré-requis :</b>	Connaître les bases de Java
<b>Objectifs :</b>	Développer des interfaces graphiques avec Swing - Réaliser des tests unitaires pour IHM
<b>Sanction :</b>	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
<b>Taux de retour à l'emploi:</b>	Aucune donnée disponible
<b>Référence:</b>	JAV222-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	Pas de données disponibles

### Introduction

Présentation des Java Foundation Classes :  
(AWT, Swing, Java2D, DragAndDrop, Accessibility et Internationalization)  
Comparaison des modèles AWT et SWING  
Rappels des principaux design patterns utilisés en Java

### Swing

Les bases fondamentales  
Le pattern MVC (Modèle-Vue-Contrôleur)  
Paramétrisation des chartes graphiques (Pluggable look and feel)  
Organisation des interfaces graphiques avec gestion d'événement  
Construction d'IHM avec NetBeans

### Containers

Principe  
Conteneurs de haut niveau  
Conteneurs utilitaires (généraux et spécifiques)

### Composants (widgets)

Principe  
Panorama des composants disponibles  
Construction de multiples interfaces graphiques

### Gestion du positionnement

Layouts managers : définition

Les gestionnaires les plus courants (absolu, BorderLayout, FlowLayout, GridLayout,..)

Autres gestionnaires utilisés dans les WYSIWYG

## **Gestion des évènements**

Principe

Classes fondamentales

Listeners disponibles

Séparation présentation/traitement

Performances

Exemples multiples

## **Concepts avancés**

Tests unitaires avec JFC Unit

Personnalisations, internationalisation

Gestion des impressions et des copies

## **Etude de cas**

Architecture et Implémentation d'une application complète