

# Exercice de prise en main de NetBeans

Auteur: E. Thirion - Dernière mise à jour: 24/08/2015

Extrait du site : [cours.thirion.free.fr](http://cours.thirion.free.fr)

**Objectif:** apprendre à utiliser le logiciel NetBeans en réalisant un programme très simple effectuant la somme de deux nombres. Pour cet exercice, il vous faudra la notice d'utilisation de Netbeans. Le projet est à réaliser de A à Z, interface graphique incluse.

On procédera dans l'ordre suivant:

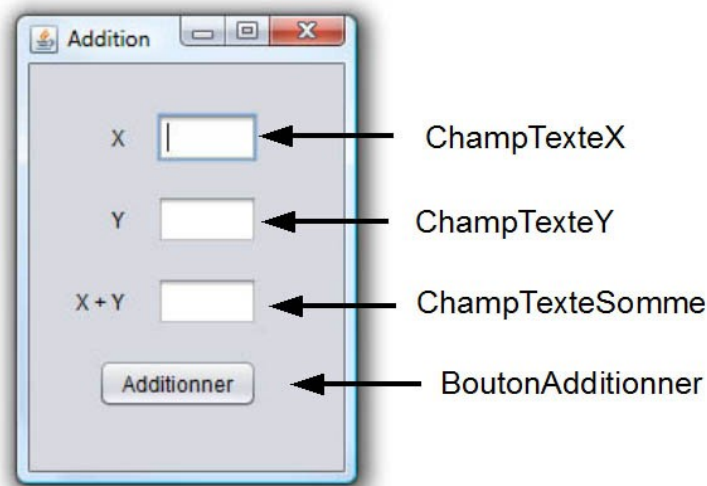
## Etape 1: Démarrer Netbeans

## Etape 2: Créer une nouvelle application nommée Addition

## Etape 3: Ajouter une fenêtre à l'application

## Etape 4 : Déposer les composants sur cette fenêtre

Il s'agit de réaliser la fenêtre suivante:



Il faudra donc déposer trois étiquettes (libellés X, Y et X+Y, noms: noms par défaut), trois champs de texte (noms: **ChampTexteX**, **ChampTexteY** et **ChampTexteSomme**) et un bouton (étiquette Additionner, nom : **BoutonAddionner** ).

Pour que le programme fonctionne les noms des champs de texte doivent absolument être respectés.

## Etape 5: Importer la librairie JavaETBib

Ce projet utilise la librairie **JavaETBib** dont nous reparlerons dans la partie du cours consacrée à la lecture et à l'affichage des données. Il faut donc obligatoirement inclure cette librairie dans le projet.

## Etape 6: Saisir le code

### Code de la procédure événementielle

En double-cliquant sur le bouton Additionner, NetBeans vous génère automatiquement le code suivant:

```
private void BoutonAdditionnerActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
  
}
```

Ce code est la procédure événementielle associée au bouton. Elle ne contient pour l'instant aucune instruction. Compléter la de la manière suivante:

```
private void BoutonAdditionnerActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
  
    x = es.LireEntier(ChampTexteX);  
    y = es.LireEntier(ChampTexteY);  
  
    somme = x + y;  
  
    es.Afficher(somme, ChampTexteSomme);  
}
```

### Déclaration des variables globales

Juste après la ligne suivante (générée automatiquement par NetBeans) :

```
public class Addition extends javax.swing.JFrame {
```

insérez ceci:

```
int x, y, somme ;
```

Cette ligne représente la déclaration de trois variables globales nommées x, y et somme. Nous verrons ceci en détail dans la partie du cours consacrée aux variables.

## Etape 7: Exécuter le programme

Exécutez le programme et vérifiez qu'il fonctionne correctement:

- saisissez deux nombres dans les champ de texte étiqueté X et Y
- cliquez sur le bouton Additionner
- vérifiez que le programme affiche bien la somme de ces deux nombres dans le champ de texte étiqueté X+Y.

## Etape 8: Sauvegarder le projet