

MINI-PROJETS

Graphisme

LFIM3

Fatma Achour

Sujet 1 : Java2D

Écrivez un programme qui permet de créer un jeu de Snake. Ce jeu consiste à créer deux carrés successifs avec une animation de clavier.

Sujet 2: Java2D

Écrivez un programme qui permet de créer une forme quelconque avec animation de souris.

Sujet 3 : Java2D

Écrivez un programme qui permet de créer un jeu de bulles (Ecran de veille windows).

Sujet 4 : Java2D

Écrivez un programme qui permet de concevoir un ensemble des objets avec texture d'images.

Sujet 5 : Java2D

Écrivez un programme qui affiche de manière aléatoire des disques de tailles et de couleurs différentes dans une fenêtre. Utilisez un Timer (javax.swing) permettant d'afficher les disques à intervalle de temps régulier.

Sujet 6 : Java2D

Écrivez un programme qui représente un histogramme. Celui-ci doit contenir six valeurs donc six barres (représentées par des rectangles) de couleurs différentes. Affichez aussi les axes (lignes) et la valeur au-dessus de chaque barre de l'histogramme.

Sujet 7 : Java2D

Écrivez un programme avec un bouton qui ouvre une fenêtre de sélection de couleur : JColorChooser et qui permet ainsi de changer la couleur de fond de la fenêtre.

Sujet 8 : Java2D

Écrivez un programme avec une fenêtre contenant trois chaînes de caractères de styles, polices et couleurs différents :

- Monospaced 10 pt normal bleu ;
- Serif 12 pt gras rouge ;
- Sans Serif 14 pt italique vert.

Ces chaînes de caractères doivent être animées aléatoirement.

Sujet 9 : Java2D

Écrivez un programme avec une fenêtre contenant les formes graphiques suivantes :

- un rectangle bleu ;
- un rectangle plein bleu ;
- un rectangle arrondi magenta ;
- un rectangle arrondi plein magenta ;
- un ovale vert ;
- un ovale plein vert ;
- un arc orange ;
- un arc plein orange ;
- une ligne rouge ;
- une polyligne noire ;
- un polygone noir.

Ces formes graphiques doivent être animées aléatoirement.

Sujet 10 : Java2D

Écrivez un programme avec une fenêtre contenant les formes graphiques suivantes :

- un rectangle vert avec traits épais ;
- un rectangle arrondi avec un dégradé bleu-rouge comme couleur de remplissage ;
- un ovale avec un motif à l'intérieur ;
- un trait fort orange en pointillé.

Ces formes graphiques doivent être animées aléatoirement.

Sujet 11 : Traitement d'images (JAI)

Écrivez un programme avec une fenêtre qui permet de détecter l'histogramme de couleur d'une image quelconque.

Sujet 12 : Traitement d'images (JAI)

Écrivez un programme avec une fenêtre qui permet de détecter le contour d'une image quelconque.

Sujet 13 : Traitement d'images (JAI)

Écrivez un programme avec une fenêtre qui permet de détecter la différence entre deux images quelconque.

Sujet 14 : Traitement d'images (JAI)

Écrivez un programme avec une fenêtre qui permet de :

- Lire des fichiers images et les afficher sur l'écran ;
- Enregistrer des images après modification sur le disque ;
- Appliquer un ensemble de filtres comme :
 - Rendre l'image en niveau de gris ou binarisation de l'image,
 - Assombrir les couleurs des pixels,
 - Ajouter un effet de brillance. Appliquer certains filtres linéaires,
 - Zoomer / dézoomer l'image.

Sujet 15 : Java2D

Écrivez un programme avec une fenêtre java permettant de dessiner à main (des formes quelconques en utilisant le curseur de souris).

Sujet 16 : Traitement d'images (JAI)

Écrivez un programme avec une fenêtre qui permet de :

- Lire des fichiers images et les afficher sur l'écran ;
- Enregistrer des images après modification sur le disque ;
- Appliquer un ensemble de filtres comme :
 - Détecter le contour d'une image
 - Appliquer un filtre de flou sur l'image

