

# Travail pratique n°4

## Exercice n°1

Reprendre l'exercice n°4 du [TP n°3](#) (sauver l'image dessinée dans un fichier) et faire en sorte que l'utilisateur puisse choisir où sauver le fichier et comment nommer le fichier (JFileChooser). Cette fonctionnalité doit être obtenue au moins par un choix dans un menu (Fichier > Sauver sous...). On devra se débrouiller qu'entre deux sauvegardes, le répertoire de sauvegarde précédent soit mémoriser (cela pour éviter à l'utilisateur de reprendre depuis le début à chaque fois).

## Exercice n°2

Rajouter l'option de lecture (Fichier > Ouvrir...).

## Exercice n°3

Reprendre l'exercice n°6 du [TP n°3](#) (choisir une couleur) et faire en sorte que le choix s'effectue à l'aide d'un JColorChooser, sa modalité n'est pas spécifiée on choisira quelque chose d'adapté. Cette fonctionnalité devra pouvoir être activée (si elle ne l'est pas déjà) par une option de menu (Dessin > Couleur du crayon)

## Exercice n°4

Continuer l'exercice précédent de sorte que les dix dernières couleurs choisies soient conservées dans le même menu (10 items permettant d'activer directement l'un des dix dernières couleurs).

## Exercice n°5

Faire en sorte qu'un dialogue de confirmation apparaisse si l'on tente de quitter l'application sans avoir sauvé le dessin alors qu'il a été modifié depuis la dernière sauvegarde.

## Exercice n°6

Rajouter une option de menu (Imprimer...) permettant d'imprimer le dessin.