

## Solution TP N° 03

### Interface graphique de la simulation à évènement discret

#### Création dynamique d'une file d'attente

```
public class TFile extends JPanel {
    private int nb_piece;

    public TFile(int nb_piece){
        this.nb_piece=nb_piece;
    }
    @Override
    protected void paintComponent(Graphics g) {
        int X = 200;
        for(int i=0; i<nb_piece; i++) {

            g.setColor(Color.blue);
            g.fillOval(X, 50, 50, 50);
            X=X+60;

        }
    }
}
```

#### Création dynamique d'un Serveur

```
public class TServeur extends JPanel {
    private int etat = 1;
    public void setEtat(int etat){
        this.etat = etat;
    }

    @Override
    protected void paintComponent(Graphics g) {
        if (etat==1){
            g.setColor(Color.red);
            g.fillOval(200, 50, 50, 50);
        }
    }
}
```

#### Intégration de la file d'attente et du serveur dans l'interface principale

##### Intégration de la file d'attente

```
TitledBorder border = new TitledBorder("File Attente");
border.setTitleJustification(TitledBorder.CENTER);
border.setTitlePosition(TitledBorder.TOP);
TFile file_attente= new TFile(5);
file_attente.setBorder(border);
add(file_attente);
```

##### Intégration du serveur

```
TServeur serveur= new TServeur();
serveur.setBorder(border);
add(serveur);
```