

TD1 bis

Il s'agit de créer une scène représentant un mur de musée avec des tableaux en utilisant la bibliothèque FXB. Il s'agit de créer d'abord un modèle de tableau en utilisant les cadres les plus adéquats dans la gamme des conteneurs proposés, de leur associer une décoration, un style, etc. Ensuite, le mur sera tapissé de plusieurs de ces cadres. Il faudra essayer de varier la taille et la forme des cadres.

Le programme MXML doit suivre le modèle suivant. On se sert des définitions pour recopier des objets. Ensuite on fait référence à ces objets de l'extérieur.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<s:Application ...>

    <fx:Library>
        <fx:Definition name="Tableau">
            <s:Group>
                <s:Panel ...>
                    ...
                </s:Panel>
                ....
            </s:Group>
        </fx:Definition>

        <fx:Definition name="Mur">
            <s:Group>
                <!-- Tableau 1 -->
                <fx:Tableau x="60" y="160" />

                <!-- Tableau 2 -->
                <fx:Tableau x="250" y="160" />

                <!-- Mur -->
                <s:Panel ...">
                    ....
                </s:Panel>
            </s:Group>
        </fx:Definition>
    </fx:Library>

    <fx:Mur x="...." y="...." />

</s:Application>
```