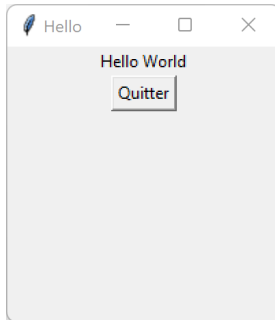


POO : Atelier n°1 Interface graphique

Exercice 1 (clé) :

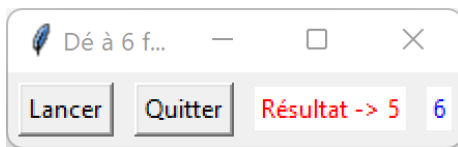
- 1) Programmer l'application suivante :



Lorsque l'utilisateur clique sur quitter la fenêtre se ferme.

Exercice 2 (clé) :

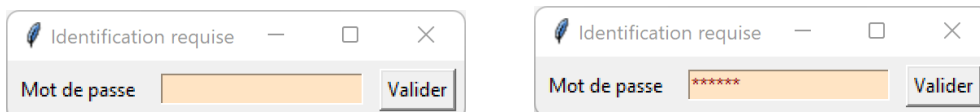
- 1) Programmer l'application suivante :



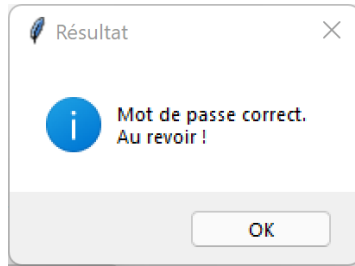
Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton "Lancer" un nombre aléatoire représentant le résultat s'affiche. Tout à droite on retrouve un label qui affiche le nombre de lancer.

Exercice 3 (clé) :

- 1) Programmer l'application suivante :



Si l'utilisateur saisit le mot de passe "python", le programme affiche la fenêtre de dialogue ci-dessous puis se ferme.



Si l'utilisateur saisit un mot de passe incorrect, le programme affiche la fenêtre de dialogue ci-dessous puis demande à nouveau de saisir un mot de passe. Au bout de 3 tentatives incorrectes, le programme se ferme.

