# C#

**18/02/2020**

[www.pise.info/csharp](http://www.pise.info/csharp)

MCC : 1 QCM (le 21/02, 10 questions) + 2 interros (1h) + 1 exam

Les éléments dans une structure s'appellent des champs.

**Programmation Objet** 🡺 Sécurise l'utilisateur en l'empêchant de faire des erreurs via des commandes de code.

Structure = **Classe** en objet.

"Instanciation"

Les objets sont obtenus à partir d'une **instanciation** d'une classe.

Objets fabriqués à partir de la classe.

En programmation objet, champs = **propriétés**.

* **Objet.propriété**

Donc, première chose, un objet regroupe un ensemble de variables qui peuvent être de différents types. Et dans ce cas, on ne parlera pas des « variables » d'un objet, ni de ses « caractéristiques », mais de ses **propriétés** (ou encore, de ses **attributs**).

Les propriétés d'un objet sont des **variables**.

Dans une classe il y a des propriétés et des méthodes.

* **Méthode** = procédure ou fonction obligatoire pour modifier telle propriété

Classe = structure avec du code en plus.

**Programmation évènementielle** : le programmeur ne sait pas à l'avance ce que l'utilisateur va faire. Différentes procédures dont le déclenchement est lié à des évènements.

Une action capable de provoquer la réaction d'un objet donné – c'est-à-dire, de déclencher une procédure donnée liée à cet objet – s'appelle un **événement**.

Tous les objets capables de gérer un événement ne sont pas forcément des objets visibles à l'écran. Dans le même ordre d'idées, tous les événements ne correspondent pas forcément à des actions de l'utilisateur via le clavier ou la souris.

Finalement, Classe comporte 3 éléments :

* Propriétés
* Méthodes
* Evènements

Explorateur de solution = vue interne des sources en C#.

Lien entre procédure et évènement = ligne de code écrite dans le fichier design.cs

Sous C# :

* This est le nom du form (formulaire).
* Propriété = clé anglaise
* Méthode = cube
* Evènement = éclair

**03/03/2020**

Variable capable de pointer sur un bouton

* Button Monbouton = (Button)sender;

Une variable déclarée dans un if équivaut à une absence de déclaration.

Il faut donc déclarer les variables avant la condition if.

Panel = GroupBox invisible aux yeux de l'utilisateur

**MessageBox :**

