

Arthur Murillo TD2 | TP4

**Compte rendu IHM – TP4**

***Questions de TD :***

***Partie A – zero.exe***

1. Afin que ce qui se situe entre #ifndef et #endif ne soit pas compilé à chaque compilation mais seulement une fois.
2. Appli est l’application au sens général et permet la gestion des fenêtres. Principale est la fenêtre principale.
3. La directive #include<wx/wx.h> permet d’inclure les widgets les plus utilisés en une ligne plutôt que un par un.

***Concernant Principale***

1. Principale hérite de la classe wxFrame car c’est une fenêtre.
2. Constructeur Principale
   1. Le constructeur de Principale s’appuie sur celui de wxFrame.
   2. Car il s’agit de la fenêtre principale, il n’y a donc pas de fenêtre parent, et que les autres paramètres sont par défaut.
   3. Le paramètre NULL indique que principale n’a pas de fenêtre parent.
3. On les ajoute dans la définition du constructeur.

***Concernant Appli***

1. Comme Appli est l’application au sens général, elle hérite de wxApp.
2. Cette méthode permet de faire apparaître la fenêtre principale.
3. Cette macro permet de rendre visible wx\_GetApp aux objets de la fenêtre.
4. #include appli0 : car c’est l’en-tête de la classe, #include principale0 : car OnInit utilise la fenêtre principale pour la faire apparaitre.
5. Il n’y a pas de constructeur dans la classe Appli car le point d’entrée est

OnInit(), elle permet donc de rendre la fenêtre d’application visible.

1. Elle permet d’indiquer à wxWidget comment instancier la classe.
2. Méthode OnInit
   1. Il s’agit d’une boucle des messages
   2. Elle intercepte les évènements pour les redistribuer aux objets concernés.
3. On utilise la construction en 2 étapes avec le constructeur par défaut puis la méthode

CREATE.

***Plus généralement***

1. Modifications
   1. Pour ajouter un objet à la fenêtre principale, il faut l’ajouter avec la méthode adaptée dans le constructeur de ladite fenêtre.
   2. Pour ajouter une fenêtre indépendante de la première, il faut la déclarer dans la définition de la méthode OnInit de la classe Appli.

***Partie B – un.exe***

1. **Nommage**

* Dans le répertoire tp4\un, copier les 4 fichiers sources C++ contenus dans l’archive zero.zip.
* Renommer les noms des fichiers (en appli1.h, appli1.cpp, principale1.h et principale1.cpp), en modifiant les lignes #include contenues dans ces fichiers.
* Associer ces fichiers source au projet un.
* Donner à la barre de titre le libellé suivant : ‘Principale 1 : Addition d’entiers (Arthur Murillo)’.

1. **Création des widgets**

Voir code principale1.cpp

***Questions de TP :***

***Partie A – question D***

Le fichier exécutable « zero.exe » se trouve dans le répertoire « tp4/zero/bin/Release »

***Partie B***

***Question G-1***

Il ne s’agit pas d’une méthode. Il s’agit d’une fonction, qui n’est pas contenue dans une classe et qui peut se substituer à la classe wxMessageDialog.

***Question G-2***

Cette méthode peut être ajoutée dans la définition du constructeur de la fenêtre et s’exécute avant la fenêtre par défaut.