

PROGRAMMATION ORIENTEE OBJET CHECK-UP4

GRILLE DE REPONSE

Questions	A	B	C	D	E
Q1					
Q2					
Q3					
Q4					
Q5					
Q6					
Q7					
Q8					

Q1 – Les évènements – Définir – Choisir la bonne proposition [1 Pt]

- A. En informatique, elle se dit d'un type de programmation fondé sur les séquences. Le programme sera principalement défini par ses réactions aux différents événements qui peuvent se produire.
- B. En informatique, elle se dit d'un type de programmation fondé sur les événements. Elle s'oppose à la programmation orientée objet. Le programme sera principalement défini par ses réactions aux différents événements qui peuvent se produire.
- C. En informatique, elle se dit d'un type de programmation fondé sur les événements. Elle s'oppose à la programmation séquentielle. Le programme sera principalement défini par ses réactions aux différents objets qui peuvent être appelés.
- D. En informatique, elle se dit d'un type de programmation fondé sur les événements. Elle s'oppose à la programmation linéaire. Le programme sera principalement défini par ses réactions aux différents événements qui peuvent se produire.
- E. En informatique, elle se dit d'un type de programmation fondé sur les événements. Elle s'oppose à la programmation séquentielle. Le programme sera principalement défini par ses réactions aux différents événements qui peuvent se produire.

Q2 – Les évènements – Discuter – Choisir la bonne proposition [1 Pt]

- A. Un évènement est techniquement basé sur le système de pointeur de fonction
- B. Un évènement correspond à une collaboration entre deux classes
- C. Un évènement est sympa quand on y est invité
- D. Un évènement doit déclencher uniquement une et une seule méthode

Q3 – Les évènements – Mettre en œuvre – Choisir la bonne proposition [1 Pt]

Observez le code ci-après.

```
this->btn_first->Click [c1] = [c2] System::[c3]([c4], &[c5]MyForm::btn_first_Click);
```

- A. [c1]+ [c2]gcnew [c3]EventHandler [c4]this [c5]&
- B. [c1]-> [c2]gcnew [c3]EventHandler [c4]this [c5]&
- C. [c1]+ [c2]new [c3]EventHandler [c4]this [c5]&
- D. [c1]+ [c2]gcnew [c3]Event [c4]this [c5]&
- E. [c1]+ [c2]gcnew [c3]EventHandler [c4]this [c5] ::

Q4 – Les évènements – Choisir – Choisir la bonne proposition [1 Pt]

Comment obtenir la liste de tous les évènements disponibles pour un contrôle graphique disponible dans la boîte à outils de Visual Studio ?

- A. En créant à la main l'évènement et son gestionnaire
- B. En ajoutant l'Assembly EventObject
- C. En cochant la bonne case à cocher des propriétés du projet
- D. En parcourant les propriétés de l'objet via le sélecteur d'évènements
- E. En cochant la bonne case à cocher des propriétés de la solution

Q5 – Winforms – Définir – Choisir la bonne proposition [1 Pt]

- A. Windows Forms est le nom de l'interface graphique qui est incluse dans les MFC, fournissant l'accès via du Managed code à l'API Windows. C ++ / CLI (C ++ modifié pour Common Language Infrastructure) est une spécification de langage créée par Microsoft qui remplace Managed Extensions pour C ++. Il s'agit d'une révision complète qui simplifie la syntaxe Managed C ++ désormais obsolète et assure l'interopérabilité avec les langages Microsoft .Net tels que C #.
- B. Windows Forms est le nom de l'interface graphique qui est incluse dans le framework .NET, fournissant l'accès via du Managed code à l'API Windows. C ++ / CLI (C ++ modifié pour Common Language Specification) est une spécification de langage créée par Microsoft qui remplace Managed Extensions pour C ++. Il s'agit d'une révision complète qui simplifie la syntaxe Managed C ++ désormais obsolète et assure l'interopérabilité avec les langages Microsoft .Net tels que C #.
- C. Windows Forms est le nom de l'interface graphique qui est incluse dans le framework .NET, fournissant l'accès via du Managed code à l'API Windows. C ++ / CLI (C ++ modifié pour Common Language Infrastructure) est une spécification de langage créée par Microsoft qui remplace Managed Extensions pour C ++. Il s'agit d'une révision complète qui simplifie la syntaxe Managed C ++ désormais obsolète et assure l'interopérabilité avec les langages Microsoft .Net tels que C #.
- D. Windows Forms est le nom de l'interface graphique qui est incluse dans le framework .NET, fournissant l'accès via du Managed code à l'API Windows. C ++ / CLR (C ++ modifié pour Common Language Infrastructure) est une spécification de langage créée par Microsoft qui remplace Managed Extensions pour C ++. Il s'agit d'une révision complète qui simplifie la syntaxe Managed C ++ désormais obsolète et assure l'interopérabilité avec les langages Microsoft .Net tels que C #.
- E. Windows Forms est le nom de l'interface séquentielle qui est incluse dans le framework .NET, fournissant l'accès via du Managed code à l'API Windows. C ++ / CLI (C ++ modifié pour Common Language Infrastructure) est une spécification de langage créée par Microsoft qui remplace Managed Extensions pour C ++. Il s'agit d'une révision complète qui simplifie la syntaxe Managed C ++ désormais obsolète et assure l'interopérabilité avec les langages Microsoft .Net tels que C #.

Q6 – Winforms – Discuter – Choisir la bonne proposition [1 Pt]

- A. La particularité des contrôles graphiques C++/CLI c'est qu'ils ne sont pas managés (gestion de la mémoire). Il faut donc gérer, à l'aide de destructeurs, la mémoire.
- B. La particularité des contrôles graphiques C++/CLI c'est qu'ils sont managés (gestion de la mémoire). Les pointeurs sont déclarés avec l'opérateur ^ pour signifier qu'ils doivent être gérés par la CLR.
- C. La particularité des contrôles graphiques C++/CLI c'est qu'ils sont managés (gestion de la mémoire). Les pointeurs sont déclarés avec l'opérateur & pour signifier qu'ils doivent être gérés par la CLR.
- D. La particularité des contrôles graphiques C++/CLI c'est qu'ils sont managés (gestion de la mémoire). Les pointeurs sont déclarés avec l'opérateur ^ pour signifier qu'ils doivent être gérés par le développeur de la classe.

- E. La particularité des contrôles graphiques C++/CLI c'est qu'ils ne sont pas managés (gestion de la mémoire). Les pointeurs sont déclarés avec l'opérateur :: pour signifier qu'ils doivent être gérés par la CLR.

Q7 – Winforms – Mettre en œuvre – Choisir la bonne proposition [1 Pt]

- A. `System::Drawing::Bitmap CLimages::acquisitionImage(String fichier){return gnew System::Drawing::Bitmap(fichier);}`
- B. `System::Drawing::Bitmap^ CLimages::acquisitionImage(String^ fichier){return new System::Drawing::Bitmap(fichier);}`
- C. `System::Drawing::Bitmap CLimages::acquisitionImage(String^ fichier){return gnew System::Drawing::Bitmap(fichier);}`
- D. `System::Drawing::Bitmap^ CLimages::acquisitionImage(String fichier){return gnew System::Drawing::Bitmap(fichier);}`
- E. `System::Drawing::Bitmap^ CLimages::acquisitionImage(String^ fichier){return gnew System::Drawing::Bitmap(fichier);}`

Q8 – Winforms – Choisir – Choisir la bonne proposition [1 Pt]

Vous souhaitez réaliser une application graphique très simple. La seule contrainte est le temps de réponse de l'application sur une macro (fonction en ligne). Vous optez pour l'utilisation de :

- A. Winforms
- B. C++/CLI
- C. MFC
- D. C++
- E. Open GL