Electron : laboratoire

1. **Installation d’Electron**

* Commencer par installer Electron. Assurez-vous d’avoir Node.js et Visual Studio Code avant. Ensuite, créer un dossier avec le nom de votre projet et à l’aide de l’invite de commande accédez au dossier. Faite la commande **npm init -y** et la commande **npm install electron --save-dev** ensuite.
* Créer un fichier main.js avec code :

Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel

Description générée automatiquement

* Créer un fichier index.html avec ce code de base :

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

* Dans le fichier package.json ajouter cette partie dans la section « scripts »

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, ligne

Description générée automatiquement

* Pour lancer l’application vous pouvez faire la commande **npm start**

**Prenez une capture d’écran de l’application de base créée.**

1. **Exercice 1 : Communication entre Main Process et Renderer Process**

* On va envoyer des messages entre le **Main Process** et le **Renderer process**. Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel, affichage

  Description générée automatiquement

Dans le fichier main.js, on modifie le code pour ajouter un canal de communication :

**On ajoute un console.log(arg) ;**

* Ensuite on créer un fichier nommé **renderer.js** et on ajoute le code suivant :

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, ligne

Description générée automatiquement

* On ajoute le script dans **index.html**, dans la section body

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

Quand vous lancer l’application, ping devrait apparaitre dans le terminal et pong dans la console (aller dans **Toggle Developer Tools**)

**Prenez une capture d’écran de la communication.**

1. **Exercice 2 : bouton avec alerte**

* Dans le fichier HTML, on ajoute un bouton et dans le fichier renderer.js une alerte « Bonjour depuis Electron ! » quand on clique sur le bouton. Voici le résultat :

Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel, Icône d’ordinateur

Description générée automatiquement

**Prenez une capture d’écran du résultat.**

1. **Exercice 3 : Menu personnalisé**

* Pour faire un menu, voici le code à mettre dans main.js. Les onglets Fichier et Aide devrait apparaitre.

**Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel, Logiciel multimédia

Description générée automatiquement**

**Prenez une capture d’écran du menu modifié.**

**5. Exercice 4 : Formulaires, changement de couleurs de l’application.**

* Pour changer la couleur de votre application, il faut tout simplement ajouter **backgroundColor** dans le fichier main.js ou dans le fichier html modifier le style css.

**Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel, Logiciel multimédia

Description générée automatiquement**

* Pour changer la couleur du texte, on le fait dans le fichier html ou dans un autre fichier de style css.

**Prenez une capture d’écran de votre application avec la couleur de fond modifiée et la couleur des paragraphes aussi (p)**.

* Pour faire un formulaire voici un exemple (il faut ajouter le style css) :

Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel

Description générée automatiquement

**Essayer de faire un formulaire et prenez une capture d’écran.**

1. **Exercice 5 : aller dans une autre page du menu**

* Pour aller dans une autre page du menu il faut faire une fonction dans main.js

**Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel, Police

Description générée automatiquement**

* On doit créer une autre page html pour modifier le style de la page et faire la communication avec le processus principal.
* Ensuite, changer le code de renderer.js pour qu’il communique le message. Dans la capture, on prend le id du bouton (du index.html) et le processus de rendu envoie le message :

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, ligne

Description générée automatiquement

**Un bouton doit nous ramener à une autre page du menu et ça doit être écrit « Bienvenue ! » dans l’autre page. Prenez une capture ensuite**

1. **Exercice 6**

**Maintenant, il doit y avoir deux boutons. Un change la couleur d’un texte que vous voulez et l’autre vous ramène à une autre page avec un formulaire. Prenez une capture.**

1. **Exercice 7 : images**

C’est assez simple d’ajouter une image. Il faut juste la mettre dans un dossier ou dans la racine de l’application et ajouter le lien dans le fichier html.

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

1. **Exercice 8 : personnalisation**

**Vous pouvez personnaliser votre application avec le thème que vous voulez. Il doit cependant y avoir deux boutons, une interaction avec une autre page de menu, une image, la police et la couleur de texte différents et un lien vers un site web. Il doit y avoir 3 onglets de menu. L’application doit être bien soignée. Prenez une capture et envoyer le fichier de cette application au complet avec toutes vos captures.**