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**

* **Exercice 4 : Formulaires, changement de couleurs de l’application et tailles de textes.**
* 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)**.