

## Exercice 0 :

---

1. Copier les corrections des exercices du TD1 qui se trouvent dans /Infos/lmd/2016/licence/ue/2I007-2017fev/TD-TME1.
2. Tester les différents programmes. On rappelle qu'il faut compiler ces programmes avec la commande « gcc -o nom nom.c -lX11 ».
3. Penser à utiliser la commande « man » pour avoir les informations sur les structures, fonctions et procédures utilisées.

## Exercice 1 : une règlette (slider)

---

On reprend l'exercice 2 du TD1.

1. Modifier le programme pour en faire une règlette.
2. Remplacer la fenêtre fille par un rectangle plein de couleur noire. Attention aux événements Expose.

## Exercice 2 : afficher les couleurs

---

On souhaite créer ici une application permettant d'afficher les couleurs. On utilisera 3 règlettes pour choisir les indices des couleurs en RGB.

1. Regrouper les différents éléments concernant une règlette dans une structure C.
2. Mettre en place une fenêtre principale contenant
  - 3 règlettes (curseur rouge, curseur vert et curseur bleu)
  - et une fenêtre d'affichage de couleurs.

Pour simplifier les calculs, on placera horizontalement les règles.

3. Compléter le programme.