



Module 1 Développer l'interface d'une application informatique

Programmation Objet P2

Séance

S04

Activité

A-003

Cette activité vous permet de poursuivre l'apprentissage des concepts objets en mettant en œuvre les techniques de mise en œuvre d'événements

Cette activité doit vous permettre de mieux appréhender la programmation événementielle.

Sommaire de l'activité proposée :

- | | | |
|---|--------------------------------------|---|
| 1 | Informer des changements d'état..... | 2 |
| 2 | Evénements de niveau classe | 2 |

1 Informer des changements d'état

Reprenez le projet de classes des salariés.

Implémentez un événement qui sera déclenché sur :

- Modification du montant du salaire. Vous devrez fournir à l'application client de votre composant l'ancien salaire et le taux d'augmentation.

Pour implémenter ce premier événement, utilisez le type délégué spécialisé générique `EventHandler<T>`.

2 Événements de niveau classe

S'il vous reste du temps ... Moins courant, il est aussi possible de définir des événements statiques.

Vous pouvez mettre en place un événement statique de niveau Class qui informera l'application cliente de la création de nouvelles instances du type Salarie et lui indiquera le nombre d'instances vivantes.

Sender n'a pas de référence (null) lors de génération d'un événement statique.