

# Cours

## Programmation événementielle

29 octobre 2011  
Semestre 3

## 0.1 Vocabulaire

**widget** = composants graphiques de l'interface (exemple bouton)

**sélecteur** = bouton radio (l'un ou l'autre)

**interrupteurs** (checkboxe) = plusieurs choix possible

**combo** = liste déroulante, un choix possible

**zone de texte/spin** = pour taper du texte

## 0.2 Ergonomie

**Affordance** Propriétés physique d'un objet qui font penser à des actions qu'on pourrait faire dessus. S'il faut lire un manuel, ce n'est pas affordant.

## 0.3 Développement d'ihm en 4 étapes

1. Aspect dynamique => Diagramme états-transitions
2. Aspect statique => fenêtre et widgets
3. Programmation => Code windeb
  - (a) Déclarations globale de la fenêtre
  - (b) Initialisation de la fenetre
  - (c) Génération d'événements
  - (d) Procédure GDE