

Cours

Programmation événementielle

Programmation événementielle
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