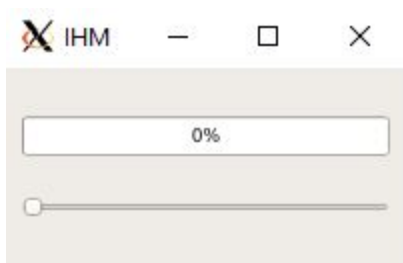

TP3

Ayoub KARINE (ayoub.karine@isen-ouest.yncrea.fr)

Exercice 1

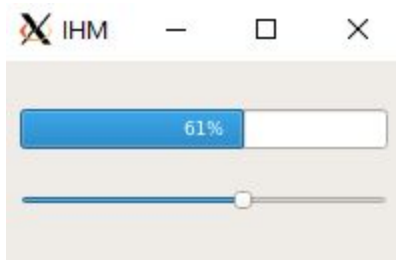
1. Créer une nouvelle classe qui permet, suite à son instanciation, de générer l'affichage ci-dessous. Les classes à utiliser sont :

QProgressBar et QSlider



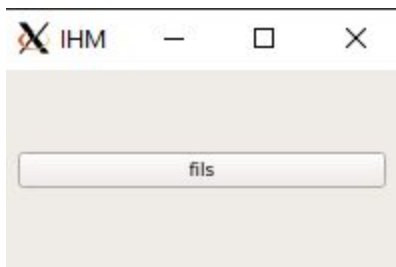
2. Coder un programme en se basant sur les signaux et les slots permettant d'afficher le niveau de la barre :
Les méthodes à utiliser sont : `valueChanged` et `setValue`. C'est des

méthodes déjà pré-définies en QT



Exercice 2

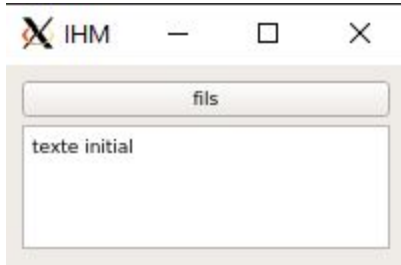
1. Créer une nouvelle classe qui permet, suite à son instanciation, de générer l'affichage ci-dessous



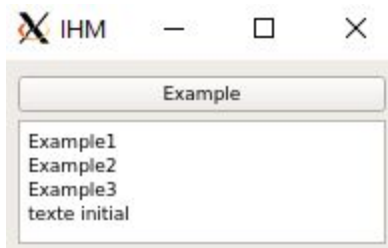
2. Créer un programme qui, en cliquant sur le bouton, ferme l'IHM
3. Créer un programme qui, en cliquant sur le bouton, il change le texte du bouton et affiche le nouveau nom du bouton suivi du nombre de clic dans la sortie standard. Exemple d'affichage :

```
Example1  
Example2  
Example3  
Example4
```

4. Modifier l'IHM pour avoir l'affichage ci-dessous :



5. Coder un programme qui, en cliquant sur le bouton, il change le texte du bouton et affiche le nouveau nom du bouton suivi du nombre de clic dans la zone de texte. Exemple d'affichage :



6. Coder un programme qui, en cliquant sur le bouton, affiche l'IHM de l'exercice 1