

## TP IHM 09-10

### Exo 1

On vous demande de concevoir une calculatrice simple acceptant les quatre opérations de base : +, -, x et /. Cette calculatrice devrait permettre de donner l'heure également et d'afficher Bonjour entre 6h00 et 12h00, Bonne après-midi avant 18h00 et bonsoir après. Pour ce faire, on pourra utiliser les contrôles : TextBox, Command et le Timer. Voici quelques informations qui pourraient vous servir pour la conception de cette interface :

#### Quelques propriétés de la TextBox :

1. Alignment : Cadrage du texte (0 à gauche, 1 à droite, 2 centre)
2. Enabled : False = inopérant (insensible à la souris) ; True=opérant.
3. MultiLine : False = saisie monoligne ; True=multiligne.
4. PasswordChar : « vide » affichage normal ; un caractère quelconque pour remplacer chaque caractère saisi par le caractère du champ PasswordChar.
5. SelLength : Longueur de la sélection
6. SelText : Texte sélectionné
7. Text : Contenu du champ de saisie
8. Visible : False = non visible ; True = visible

#### Quelques événements de la TextBox :

1. Click : Événement généré après relâchement d'un bouton de la souris.
2. Change : Changement du contenu.
3. GotFocus : Le contrôle a obtenu le focus.

#### Quelques méthodes de la TextBox :

1. SetFocus : Place le focus dans le contrôle
2. Zorder : place le contrôle devant ou derrière les autres 0 devant 1 derrière.

#### Quelques propriétés du Timer

1. Enabled : Permet de mettre en marche (si True) ou d'arrêter (si False).
2. Interval : Lorsque la minuterie fonctionne, un événement Timer est généré à une périodicité fixée par la valeur de la propriété Interval, exprimée en millisecondes.

### Exo2

On vous demande de créer une interface permettant de visualiser les fichiers d'un répertoire donné et de compter le nombre de fichiers d'un répertoire.

Quelques propriétés importantes de ces contrôles :

1. Path : donne le chemin d'accès
2. Drive : unité de disque courante

Quelques événements importants :

1. Change : générée lorsque le contenu d'un contrôle change.

### Exo 3

On désire concevoir un outil de manipulation de listes de données. Pour ce faire, on utilisera deux listes simples et des boutons de commande pour copier une liste vers une autre, de supprimer et sélectionner un ou plusieurs items et de les copier dans la deuxième liste. A tout moment les données doivent être triées dans les deux listes.

#### *Quelques Propriétés des listes :*

1. List : Tableaux des chaînes de la liste.
2. Listcount : Nombre d'éléments de la liste.
3. ListIndex : Indice de l'élément sélectionné.
4. Selected : Tableau de booléens indiquant l'état de sélection de chaque élément de la liste.
5. SelLength : Longueur de la sélection du champ de saisie.
6. Sorted : Indicateur de tri des données de la liste.

#### *Quelques méthodes des listes :*

1. AddItem : Ajoute un élément.
2. Clear : Vide la liste.
3. RemoveItem : Retire un élément de la liste.
4. SetFocus : Place le focus dans le contrôle.
5. Zorder : Place le contrôle devant ou derrière les autres.

### Exo 4 :

On vous demande de réaliser un jeu de dames. On ne gère pas toute la partie mais seulement les déplacements