

5.1

Introduction

NSI 1ÈRE - JB DUTHOIT

Un **évènement** en informatique est une action reconnue et identifiée par un programme. Les évènements peuvent être déclenchés par un utilisateur ou par le système lui-même. Un grand nombre d'évènements est constitué des interactions avec les utilisateurs.

On peut par exemple citer :

- les interruptions clavier
- les différentes actions possibles de la souris (survol, clic gauche, clic droit, ...)
- les différentes actions avec les doigts pour une interface tactile (tap, pinch, swipe).

On utilise les évènements en programmation dite «événementielle» pour construire des interfaces graphiques (en anglais GUI graphical user interface) ¹.

1. Jusqu'ici nous avons fait de la programmation séquentielle, le programme exécute les commandes dans l'ordre où elles apparaissent comme une séquence (à la suite l'une de l'autre). Ce n'est pas le cas en programmation événementielle, l'utilisateur ou un évènement extérieur va provoquer le déclenchement d'une action via une fonction.