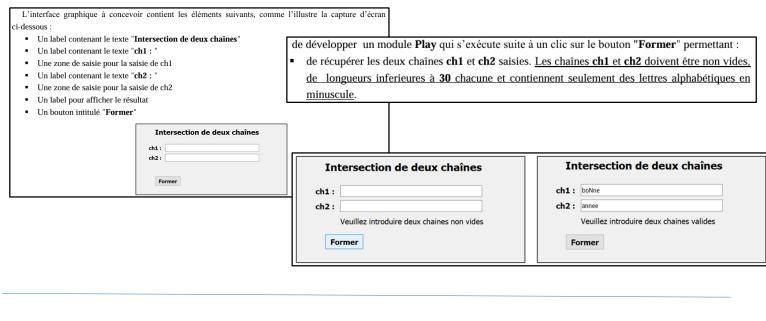
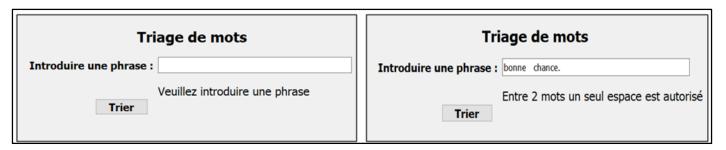
Qt Designer



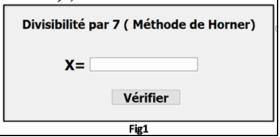
L'interface graphique à concevoir contient les éléments suiva	ants, comme l'illustre la capture d'écran			
ci-dessous :				
 Un label contenant le texte "Triage de mots" 	de développer un module Play, qui s'exécute suite à un clic sur le bouton "Trier",			
 Un label contenant le texte "Introduire une phrase : " Une zone de saisie pour la saisie d'une phrase 	permettant :			
 Un label pour afficher le résultat 	 de récupérer la chaîne ch saisie. <u>La chaîne ch doit être non vide et de taille inférieure à 50.</u> Elle commence obligatoirement par une lettre, se termine par un point et chaque deux 			
 Un bouton intitulé "Trier" 				
Triage de mots	mots consécutifs sont séparés par un seul espace.			
Introduire une phrase :				
Trier				





Créer l'interface graphique illustrée dans la figure Fig1 et l'enregistrer sous le nom InterfaceHorner. Cette interface contient les éléments suivants :

- Un label contenant le texte "Divisibilité par 7 (Méthode de Horner)",
- Un label contenant le texte "X=",
- Une zone de saisie pour la saisie du nombre X,
- Un label pour afficher un message,
- Un bouton intitulé "Vérifier".



On se propose de concevoir une interface graphique permettant de saisir un nombre X formé de 5 à 20 chiffres, puis de vérifier s'il est divisible par 7 en utilisant le principe suivant :

de développer un module Play qui s'exécute suite à un clic sur le bouton "Vérifier" permettant :

- de récupérer la valeur du nombre X saisi et de s'assurer de sa validité afin d'afficher le message adéquat via le **label** dédié à l'affichage, comme illustré dans la figure **Fig2**.

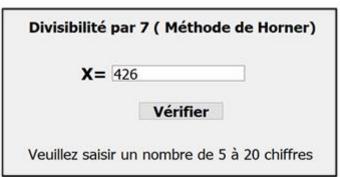
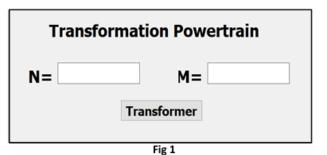


Fig2

Créer l'interface graphique illustrée dans la figure **Fig1** et l'enregistrer sous le nom **InterfacePowertrain**. Cette interface contient les éléments suivants :

- Un label contenant le texte "Transformation Powertrain",
- Un label contenant le texte "N=",
- Une zone de saisie pour la saisie d'un entier N,
- Un label contenant le texte "M=".
- Une zone de saisie pour la saisie d'un entier M,
- Un label pour afficher un premier message,
- Un label pour afficher un deuxième message,
- Un bouton intitulé "Transformer".



de développer un module **Play**, qui s'exécute suite à un clic sur le bouton "**Transformer**" permettant :

 de récupérer les valeurs des deux entiers saisis N et M et de s'assurer de leurs validités afin d'afficher le message adéquat via le label dédié à l'affichage, comme illustré dans la figure Fig2,

On se propose de concevoir une interface graphique permettant de saisir deux entiers N (200 $\leq N \leq$ 999999) et M (3 $\leq M \leq$ 10), puis d'afficher la transformation Powertrain de l'entier N ainsi que celles des M entiers consécutifs qui le suivent.

Fig 2