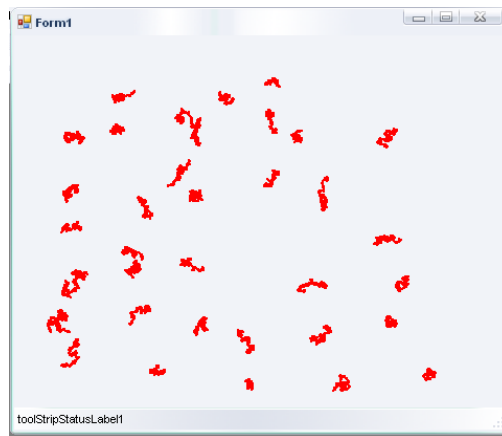


# Programmation événementielle : Jouons avec les signaux

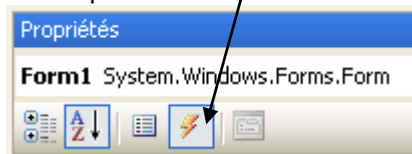
Le but de ce TP est de programmer une application graphique (qui n'a que peu d'intérêt, je vous l'accorde). Elle comprendra une fenêtre principale. Un clic de souris sur celle-ci instanciera un agent à la position pointée par le curseur qui se déplacera aléatoirement dans la fenêtre en laissant une trace rouge derrière lui.

Pour cela, vous aurez besoin d'une classe Agent, représentant une entité possédant une position et la capacité de se déplacer aléatoirement, en signalant chaque changement de position ; d'un singleton qui, en utilisant la classe Random, vous fournira des nombres pseudo-aléatoires non corrélés ; de tracer des cercles ; d'utiliser un timer pour faire se déplacer les agents.



Tips :

- Vous pouvez visualiser les événements associés à la fenêtre dans le mode design en cliquant sur le petit éclair.



N.B. : Les designers de GUI, c'est bien pour découvrir les framework (voir les widgets, leurs propriétés, leurs événements, etc.), mais ce n'est pas le must pour faire du joli code facilement maintenable...

- La classe Timer possède une propriété Interval et un événement Tick.
- La classe Form possède une méthode CreateGraphics(), qui instancie un objet de type Graphics.