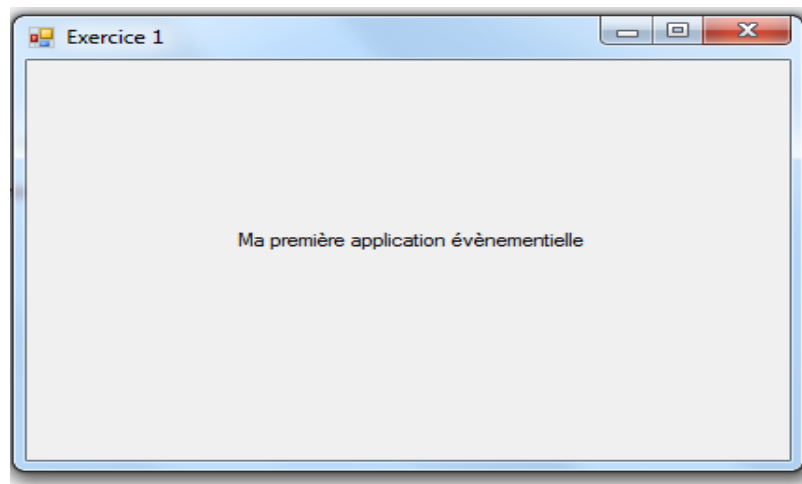


TP N°1

Objectif : Manipuler les contrôles standards : FORM, LABEL, TEXTBOX, BUTTON

Exercice 1 :

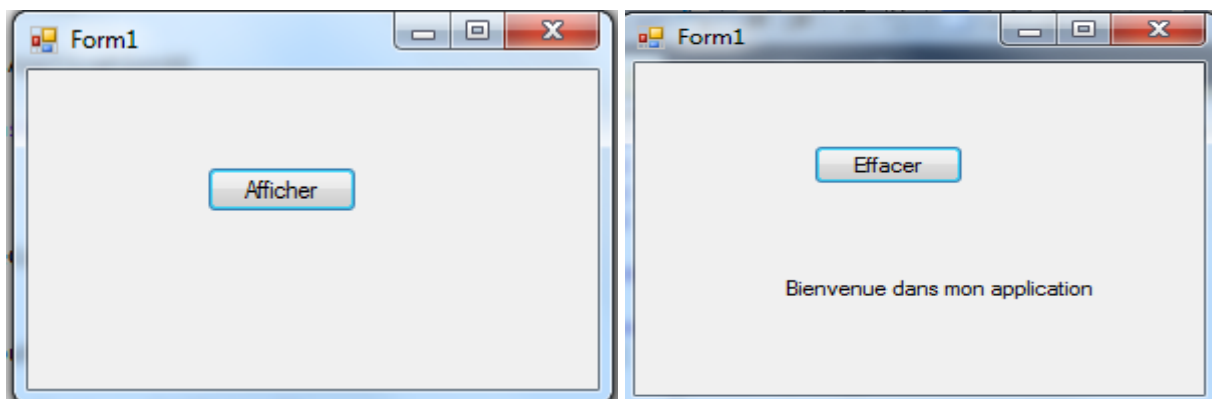
Créer une application qui permet d'afficher le texte « Ma première application événementielle » au chargement du formulaire comme suit :



- Utiliser l'évènement LOAD du formulaire.
- Utiliser la propriété BACKCOLOR pour modifier la couleur de l'arrière-plan du formulaire.
- Utiliser les propriétés FONT et FORECOLORE du contrôle LABEL pour modifier la police et la couleur du message.
- Modifier l'application pour afficher le message dans un MESSAGEBOX.

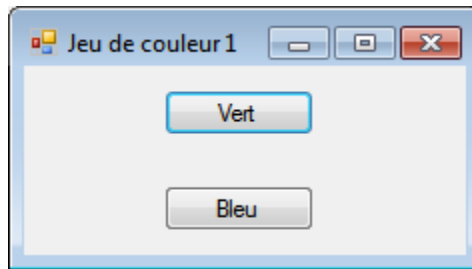
Exercice 2 :

Créer une application permettant de d'afficher le message "Bienvenue dans mon application" sur un LABEL et de modifier le texte du bouton en "Effacer" si le texte inscrit sur le bouton est "Afficher", ou effacer le message affiché sur l'étiquette et modifier le texte du bouton en "Afficher" dans le cas contraire.



Exercice 3 :

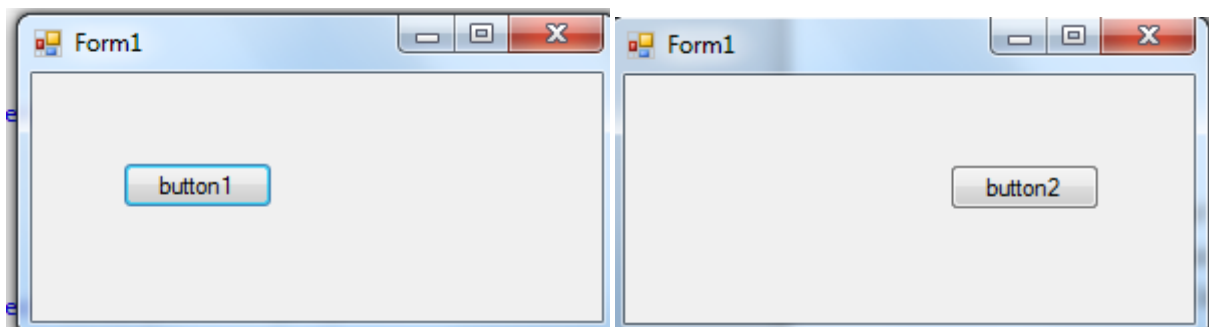
Créer une application comme suit :



- Le clic sur le bouton Vert change la couleur du formulaire vers le vert, le bouton Bleu, change la couleur du formulaire vers le bleu.
- Utiliser l'évènement CLICK du bouton

Exercice 4 :

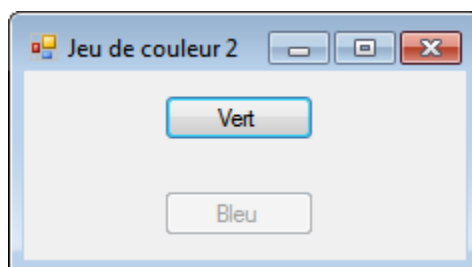
Créer une application permettant de :



- Initialement, le bouton2 est caché, lorsqu'on clique sur le bouton1, le bouton2 apparaît et le bouton1 disparaît, lorsqu'on clique par la suite sur le bouton2, ce dernier disparaît et le bouton réapparaît et ainsi de suite.
- Utiliser la propriété VISIBLE pour Cacher/Faire apparaitre un Bouton.

Exercice 5 :

Créer une application comme suit :



- Le clic sur le bouton Vert change la couleur du formulaire vers le vert, désactive le bouton Vert et active le bouton Bleu, le bouton Bleu, change la couleur du

formulaire vers le bleu, active le bouton Vert et désactive le bouton Bleu. Au démarrage de l'application, le bouton Bleu doit être désactivé.

- Utiliser la propriété ENABLED pour Activer/Désactiver un Bouton.

Exercice 6 :

Créer une application qui permet de faire l'addition de deux nombres introduits par l'utilisateur comme suit :

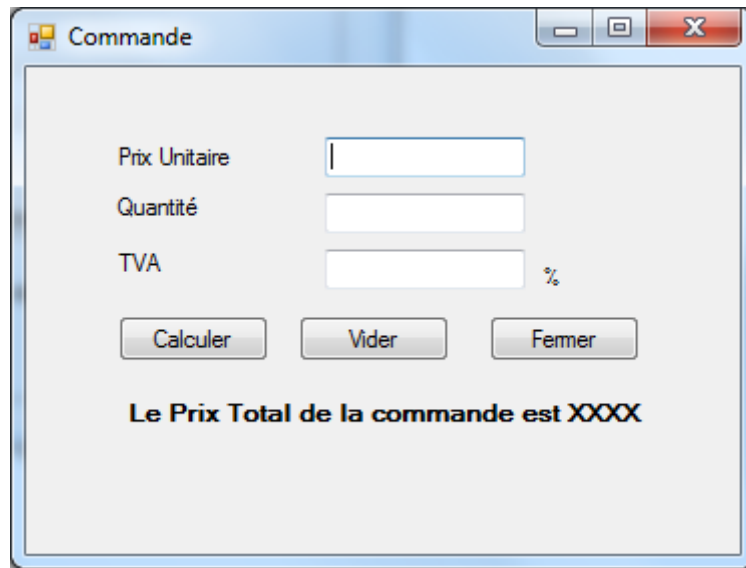


- Le contrôle TEXTBOX est en lecture seule (utiliser la propriété READONLY).
- Le bouton « Remise à blanc » permet de vider les champs.
- Le bouton « Quitter » Permet de fermer l'application.
- Améliorer l'application pour vérifier que les champs contiennent des nombres avant de faire le calcul.
- De la même manière réaliser trois autres interfaces pour (Multiplication, Division (avec un test sur 0), Différence)
- Créer un menu de choix qui permet de se déplacer entre les différentes interfaces comme suit :



Exercice 7 :

Créer une application permettant de calculer le prix d'une commande à partir du prix unitaire, la quantité et le taux de la TVA comme suit :

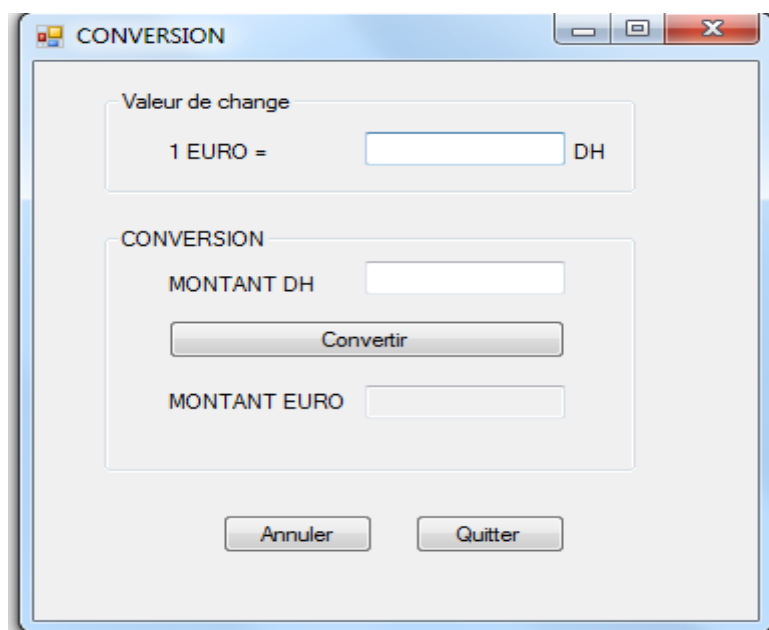


L'application doit respecter les règles suivantes :

- Les champs ne doivent pas être vides.
- Le prix unitaire doit être un nombre positif
- La quantité doit être un nombre positif
- Le taux de la TVA doit être compris entre 0 et 100
- Afficher un message d'erreur en rouge en cas du non-respect de l'une des règles.

Exercice 8 :

Créer une application qui permet de convertir un montant de DIRHAM vers l'EURO comme suit :



- Les champs ne doivent pas être vides.
- Les montants saisis doivent être nombres positifs.
- Le TEXTBOX qui affiche le montant en euro est en lecture seule (utiliser la propriété READONLY)
- Le bouton Annuler permet de vider les champs.