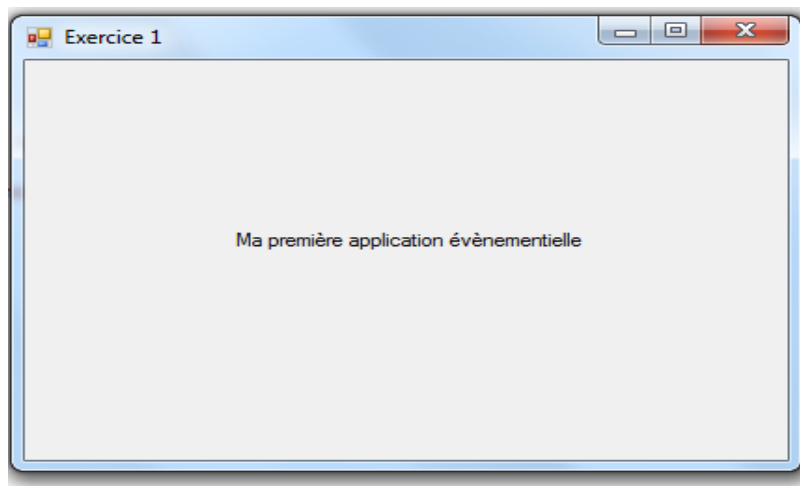


TP N°1

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

Exercice 1 :

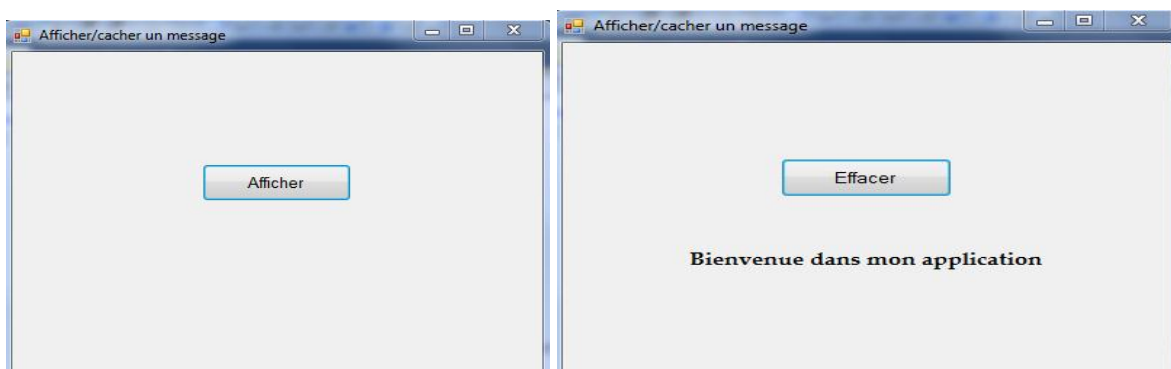
Créer une application qui permet d'afficher le texte « Ma première application événementielle » au chargement du formulaire comme suit :



- 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.

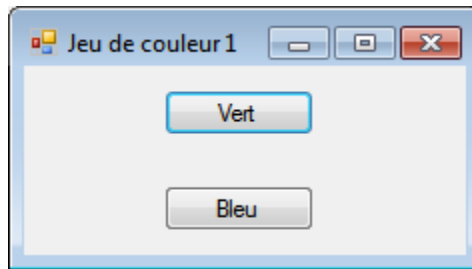
Exercice 2 :

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 :

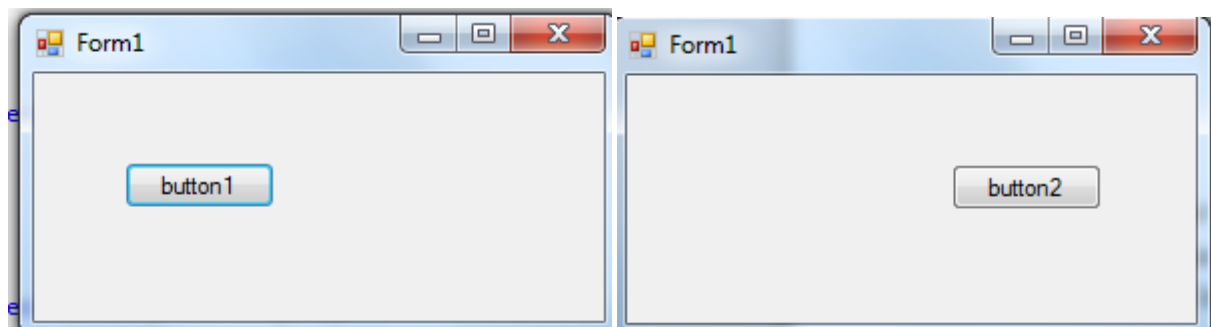
Créer une application comme suit :



- 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 :

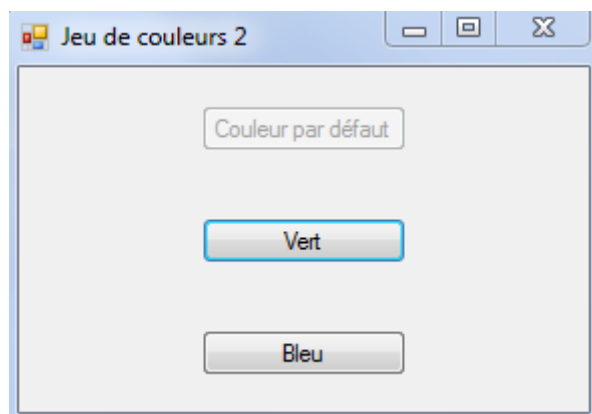
Créer une application permettant de :



- 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 apparaître un Bouton.

Exercice 5 :

Créer une application comme suit :

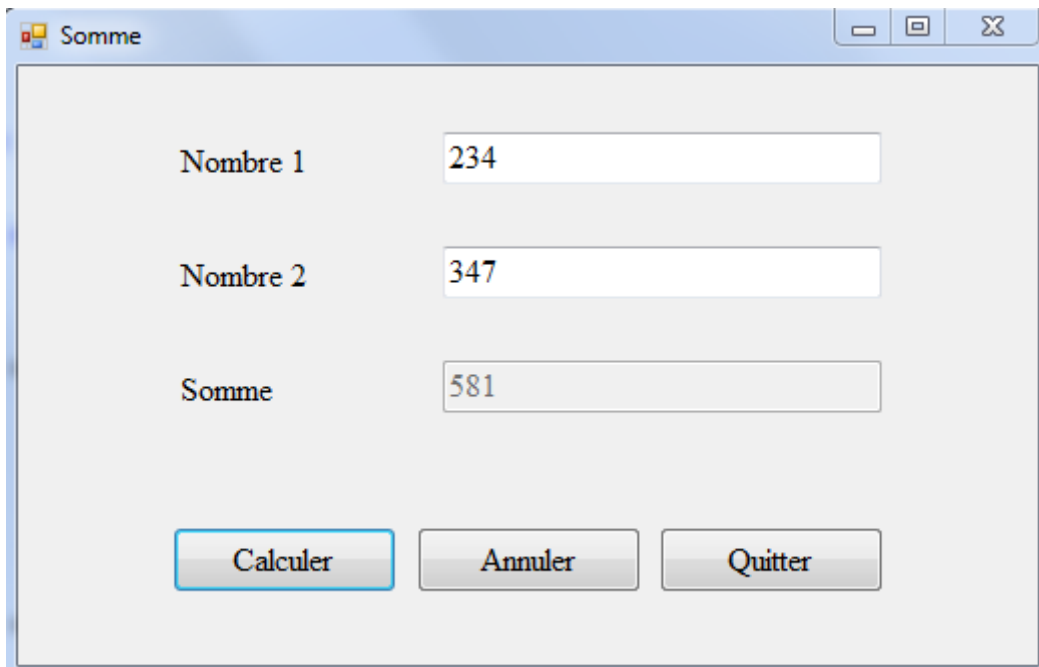


- Le clic sur le bouton "Vert" change la couleur du formulaire vers le vert, désactive le bouton "Vert" et active le bouton "Bleu" et le bouton "Couleur par défaut".
- Le clic sur le bouton "Bleu" change la couleur du formulaire vers le bleu, active le bouton "Vert" et le bouton "Couleur par défaut" et désactive le bouton "Bleu".
- Au démarrage de l'application, le bouton "Couleur par défaut" doit être désactivé.

Utiliser la propriété ENABLED pour Activer/Désactiver un contrôle.

Exercice 6 :

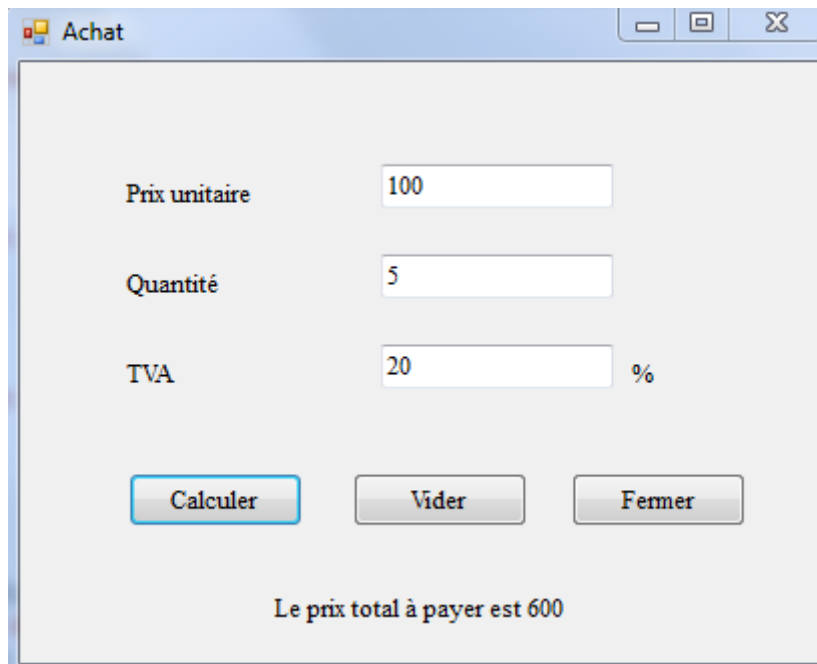
Créer une application C# qui permet de faire l'addition de deux nombres introduits par l'utilisateur comme suit :



- Le bouton « Calculer » permet de calculer la somme des deux nombres.
- Le bouton « Annuler » permet de vider tous les champs.
- Le bouton « Quitter » Permet de fermer l'application.
- La zone qui contient la somme est en lecture seule.
- Améliorer l'application pour vérifier que les champs contiennent des nombres avant de faire le calcul.

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 :



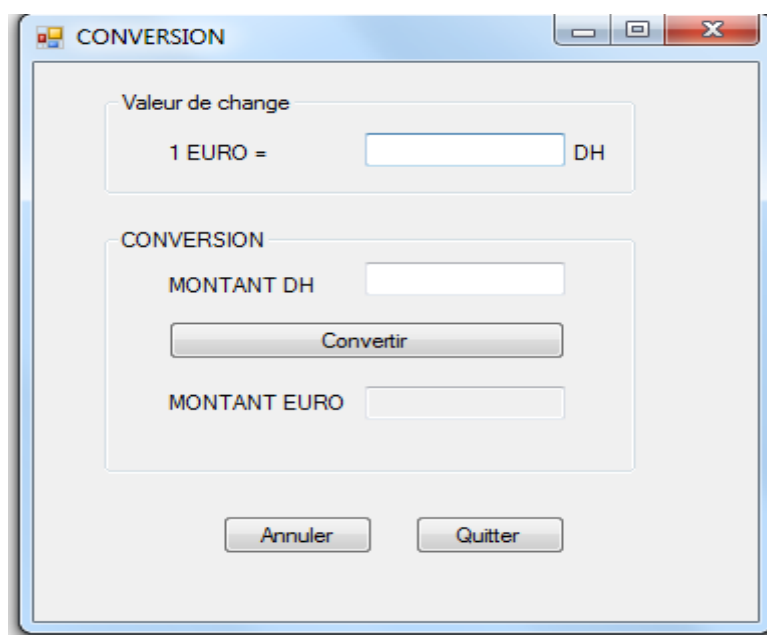
The screenshot shows a Windows application window titled "Achat". It contains three input fields: "Prix unitaire" with the value "100", "Quantité" with the value "5", and "TVA" with the value "20" followed by a "%" symbol. Below these fields are three buttons: "Calculer", "Vider", and "Fermer". At the bottom of the window, a message states: "Le prix total à payer est 600".

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 :



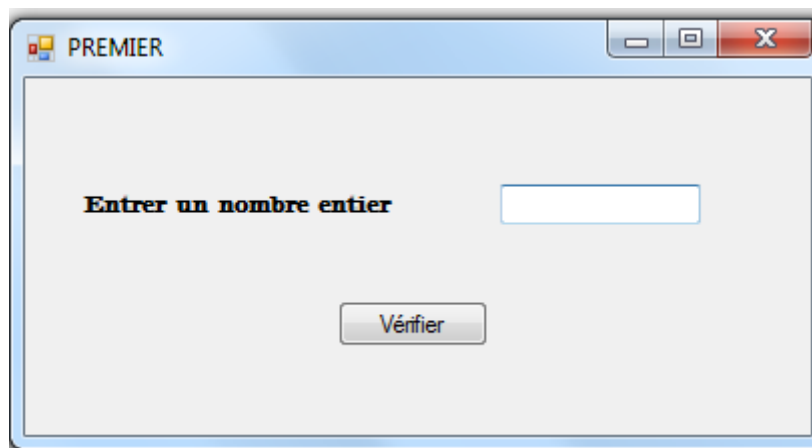
The screenshot shows a Windows application window titled "CONVERSION". It features a section "Valeur de change" with the text "1 EURO =" followed by an empty input field and the text "DH". Below this is a section titled "CONVERSION" containing an input field labeled "MONTANT DH", a button labeled "Convertir", and another input field labeled "MONTANT EURO". At the bottom of the window are two buttons: "Annuler" and "Quitter".

L'application doit respecter les spécifications suivantes:

- Les champs ne doivent pas être vides.
- Les montants saisis doivent être nombres positifs.
- Le bouton "Convertir" permet de convertir un montant en DH vers un montant en Euro, selon la valeur de change indiquée.
- Le bouton "Annuler" permet de vider les champs.
- Le bouton "Quitter" permet de fermer l'application.

Exercice 9 :

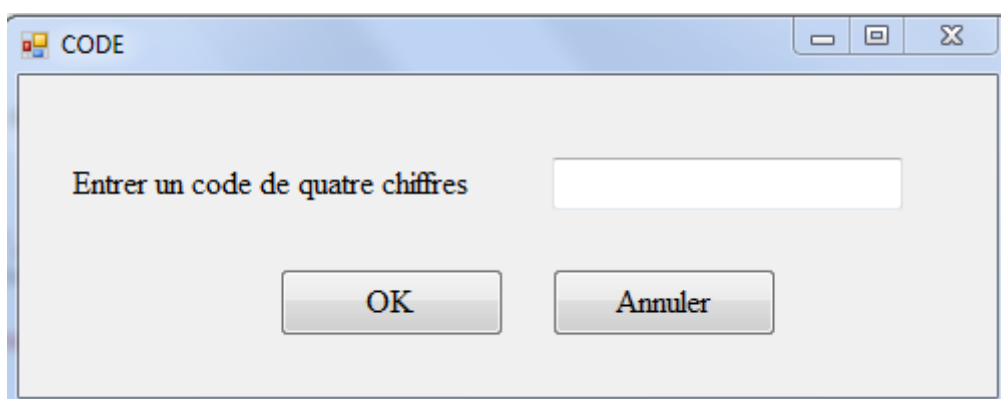
Créer une application permettant de vérifier si un nombre est premier ou non comme suit :



- Le champ ne doit pas être vide sinon afficher un message d'erreur.
- Le champ doit contenir un nombre entier positif sinon afficher un message d'erreur.

Exercice 10 :

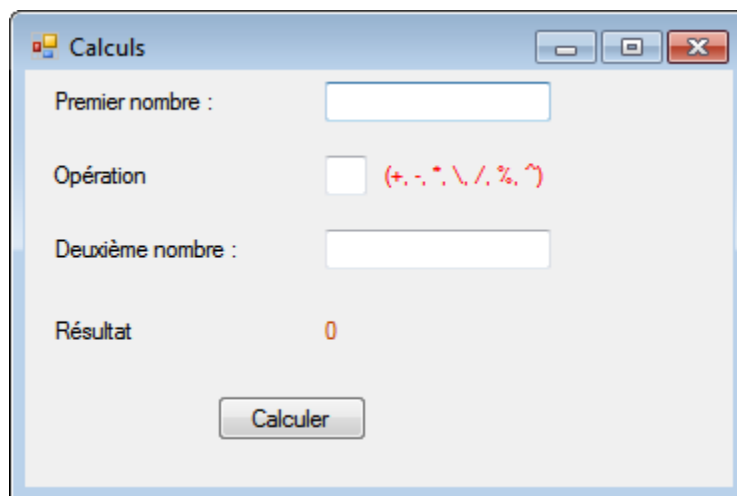
Créer une application C# qui demande à l'utilisateur un code de quatre chiffres comme suit :



L'application graphique demande à l'utilisateur un code composé de 4 chiffres, si l'utilisateur saisie le code correctement, lorsqu'il clique sur le bouton Ok une boîte de dialogue s'affiche et lui indique que la saisie est correcte, sinon la boîte de dialogue affiche un message d'erreur. L'utilisateur ne doit pas saisir le code erroné plus que trois fois, si c'est le cas, le bouton OK sera désactivé et la boîte de dialogue lui indique qu'il n'a plus le droit d'essayer.

Exercice 11 :

Créer une application permettant de calculer le résultat d'une opération donnée entre deux nombre réels comme suit :

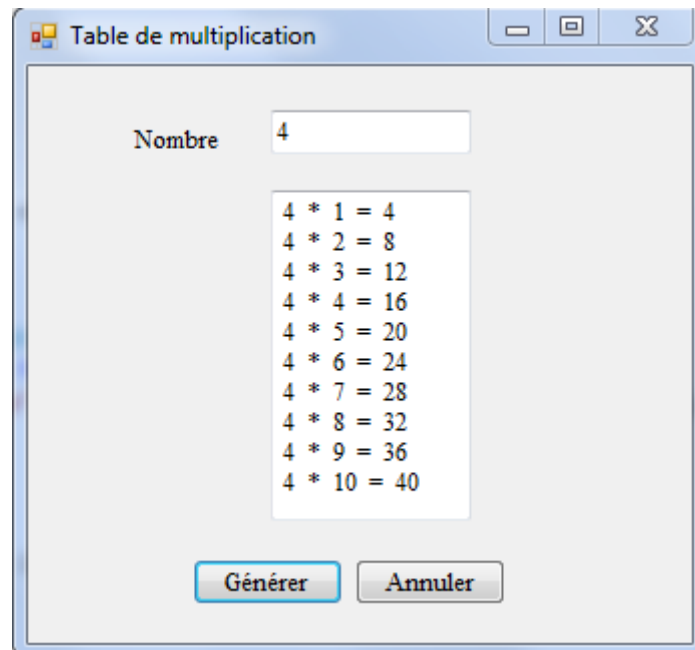


Problèmes à gérer :

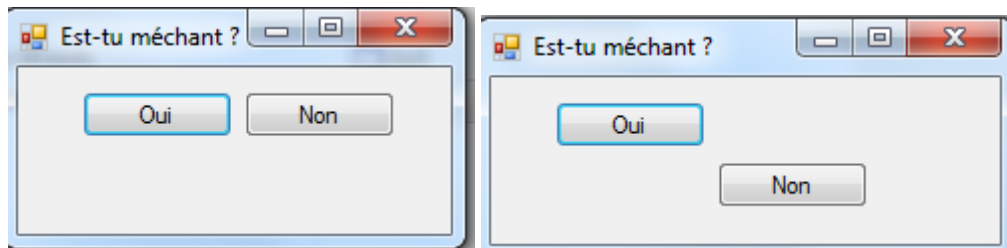
- Opérations invalides.
- Saisi de valeurs non numériques.
- Divisions par 0.
- Saisi de nombres à virgule pour l'opération modulo.
-

Exercice 12 :

Créer une application permettant de générer la table de multiplication d'un entier comme suit :

**Exercice 13 :**

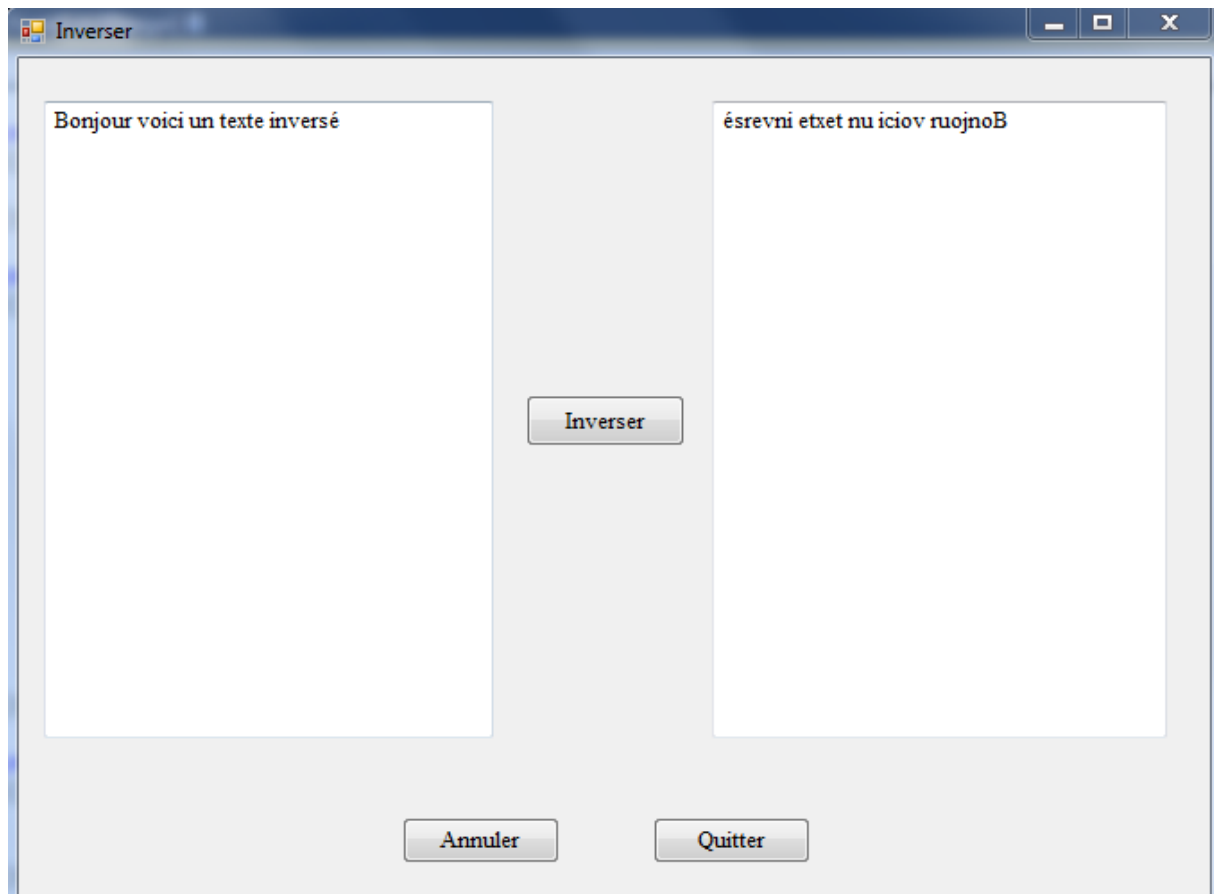
Créer une application comme suit :



- Au survol du bouton « Non » par le pointeur de souris, il change sa place.
- Utiliser l'évènement MOUSEHOVER sur le bouton.

Exercice 14 :

Créer une application permettant d'afficher le texte saisi par l'utilisateur à l'envers comme suit :



Au clic sur le bouton Inverser, le texte saisi dans la zone 1 doit s'afficher à l'envers dans la zone 2.

Améliorer votre application afin que le texte dans la zone 2 s'affiche à l'envers au fur et à mesure de la saisie de l'utilisateur.

-Utiliser l'évènement TEXTBOX_CHANGED.