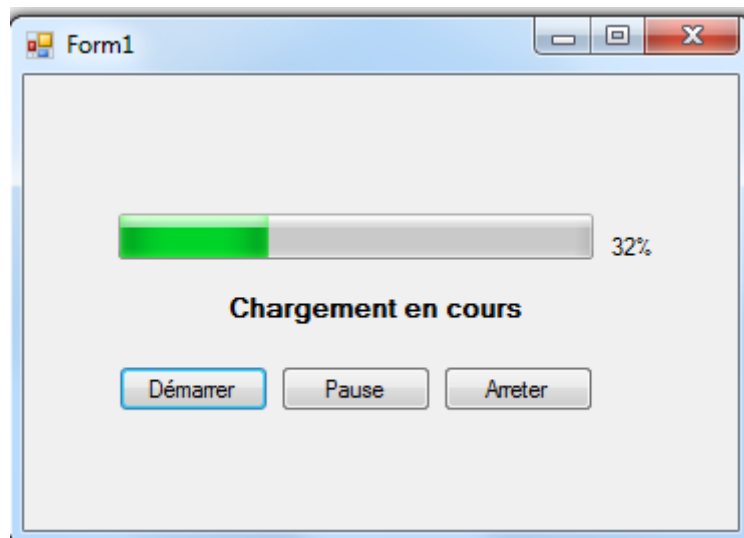


TP N°6

Objectif : Manipuler les contrôles : PROGRESSBAR, TRACKBAR, NUMERICUPDOWN, DOMAINUPDOWN

Exercice 1 :

Réaliser l'application suivante :

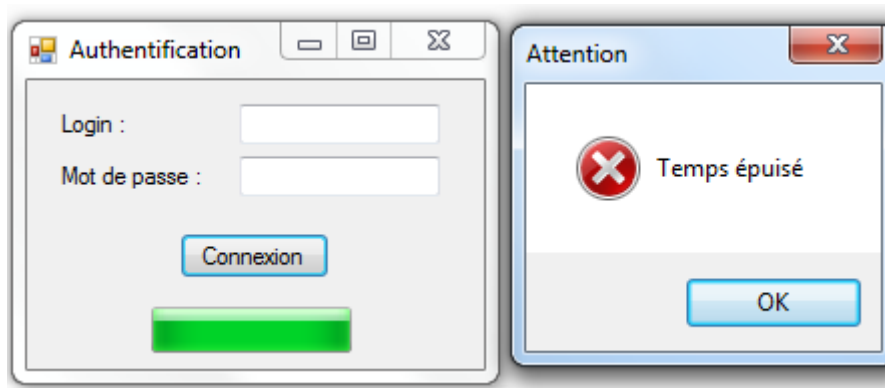


- Le clic sur le bouton « Démarrer » permet de démarrer le chargement de la barre de progression en affichant le message « Chargement en cours » et le pourcentage de chargement.
- Le clic sur le bouton « Pause » permet de mettre en pause le chargement de la barre.
- Le clic sur le bouton « Arrêter » permet d'arrêter le chargement et réinitialiser la barre de progression.

NB : Utiliser les propriétés VALUE, STEP, MINIMUM et MAXIMUM du contrôle PROGRESSBAR.

Exercice 2:

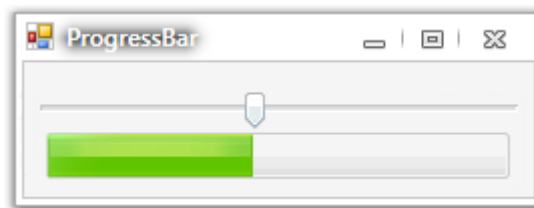
Réaliser l'application suivante :



L'utilisateur doit entrer son login et mot de passe dans 10 secondes. Si l'utilisateur entre un code erroné, une boîte de message lui affiche "Code erroné", s'il n'entre pas les informations correctement dans 10 secondes, une boîte de message lui affiche "Temps épuisé" et l'application s'arrête. S'il entre des informations correctes une boîte de message lui affiche "Bienvenue !".

Exercice 3 :

Réaliser l'application suivante :

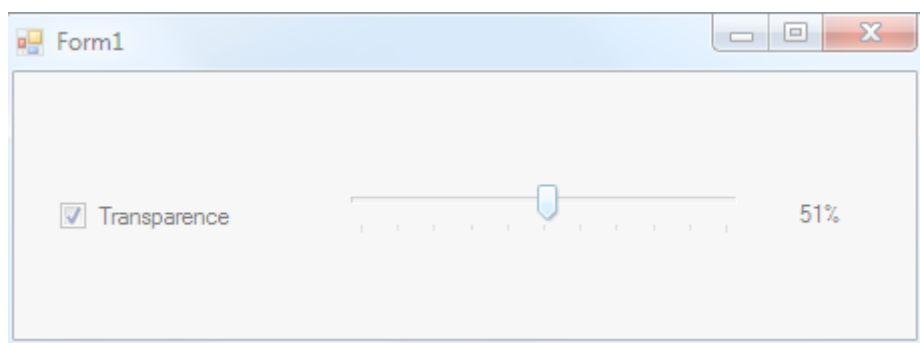


Le déplacement de la TRACKBAR par l'utilisateur se répercutera sur le remplissage de la PROGRESSBAR : si la TRACKBAR est au milieu, la PROGRESSBAR aussi.

NB : Utiliser les propriétés VALUE, MINIMUM et MAXIMUM ainsi que l'évènement TRACKBAR_SCROLL du contrôle TRACKBAR.

Exercice 4 :

Réaliser l'application suivante :

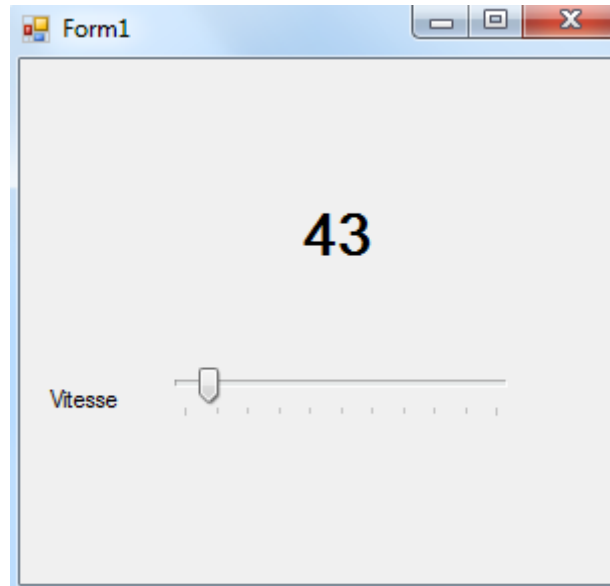


Lorsque la case à cocher « Transparence » est activée, le contrôle TRACKBAR permet de régler le niveau de transparence du formulaire.

NB : Utiliser la propriété OPACITY du formulaire.

Exercice 5 :

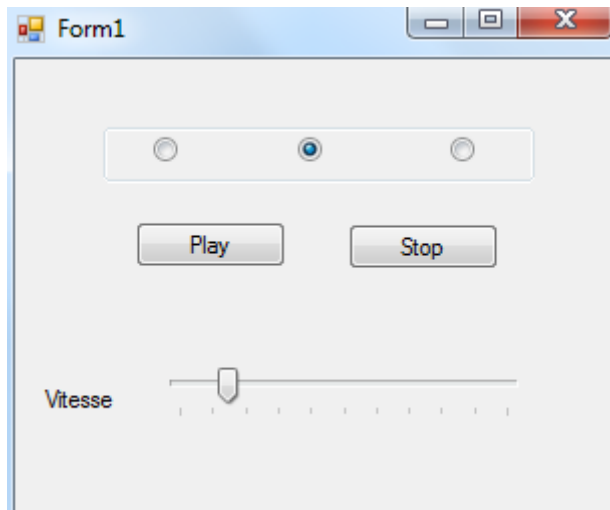
Réaliser l'application suivante :



Le compteur s'incrémente à la vitesse réglée par le contrôle TRACKBAR.

Exercice 6 :

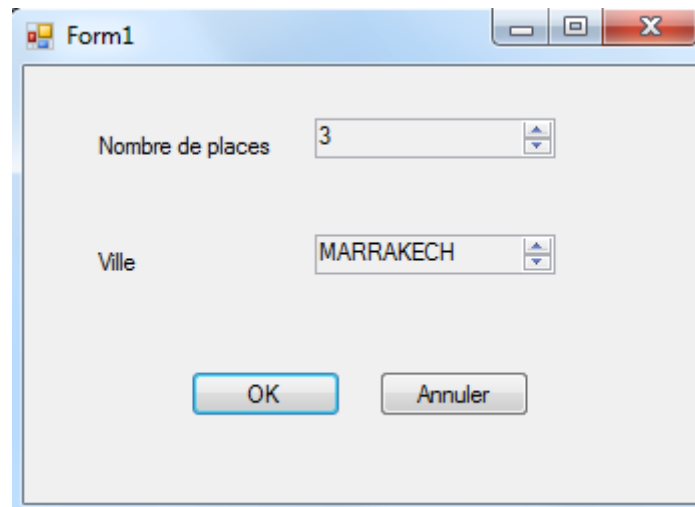
Réaliser l'application suivante :



Le but de l'application est d'allumer les lampes (cocher les RADIOBUTTON) au rythme de la vitesse réglée dans le contrôle TRACKBAR.

Exercice 7 :

Réaliser l'application suivante :



Le clic sur le bouton « OK » permet d'afficher le message suivant : « Vous avez réservé [Nombre de places] places pour [Ville]. Bon séjour »

NB :

- Utiliser la propriété VALUE du contrôle NUMERICUPDOWN.
- Utiliser la propriété TEXT ou SELECTEDITEM du contrôle DOMAINUPDOWN.

Exercice 8 :

Réaliser l'application suivante :



1)

- Le titre de la fenêtre s'actualise en dynamique lors de la saisie de l'intitulé.
- Lors du lancement de l'application, la date de départ et celle d'arrivée sont initialisées par la date actuelle.

- Lorsque le focus quitte une date, le Label de droite affiche automatiquement la durée du séjour. Attention à vérifier que la date d'arrivée est postérieure à la date de départ.
- De même, après avoir renseigné les champs 'Nb Places' et 'Nb Inscrits', l'étiquette de droite affichera automatiquement le nombre de places disponibles. Le nombre de places réservées ne doit pas excéder le nombre de places disponibles.
- Le bouton 'Ok' ne sera pas accessible si l'utilisateur omet de renseigner ce l'intitulé.
- Le bouton 'Annuler' se contente de fermer la fenêtre, alors que le bouton 'Ok' affiche un message récapitulatif avant de quitter l'application.



- Notez que la fenêtre principale ne possède pas de case d'agrandissement ni de réduction et ne peut être redimensionnée par l'utilisateur.
- Les dates saisies ne devront pas être antérieures à la date du jour. Le nombre de places doit être supérieur à zéro.
- La boîte de message finale permettra de confirmer ou pas la validité des données.



- Si la réponse est 'Oui', votre application simulera l'enregistrement des données en réinitialisant les contrôles du formulaire à ces valeurs :
 - Date de Départ : Date du jour,
 - Date d'Arrivée : Date du jour +1,
 - valeurs numériques à 0,
 - étiquettes calculées : « valeur »,
 - titre de la fenêtre : "Voyage :"
- Si la réponse est 'Non', la boîte de dialogue se ferme simplement pour permettre à l'utilisateur de corriger les données.