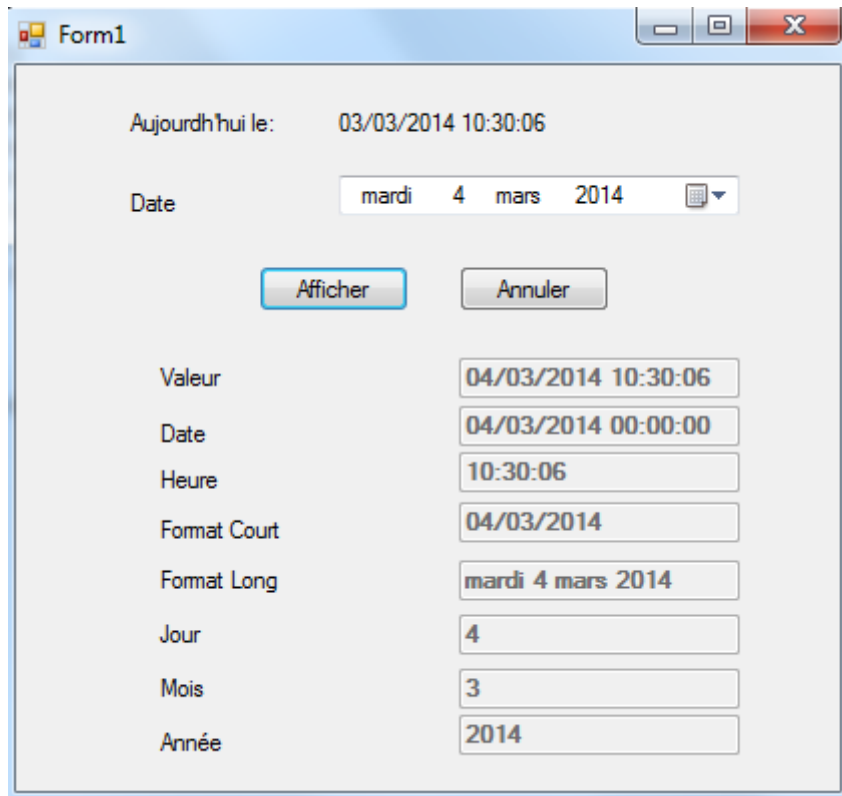


TP N°5

Objectif : Manipuler les contrôles : DATETIMEPICKER, MONTHCALENDAR, MASKEDTEXTBOX, TIMER

Exercice 1 :

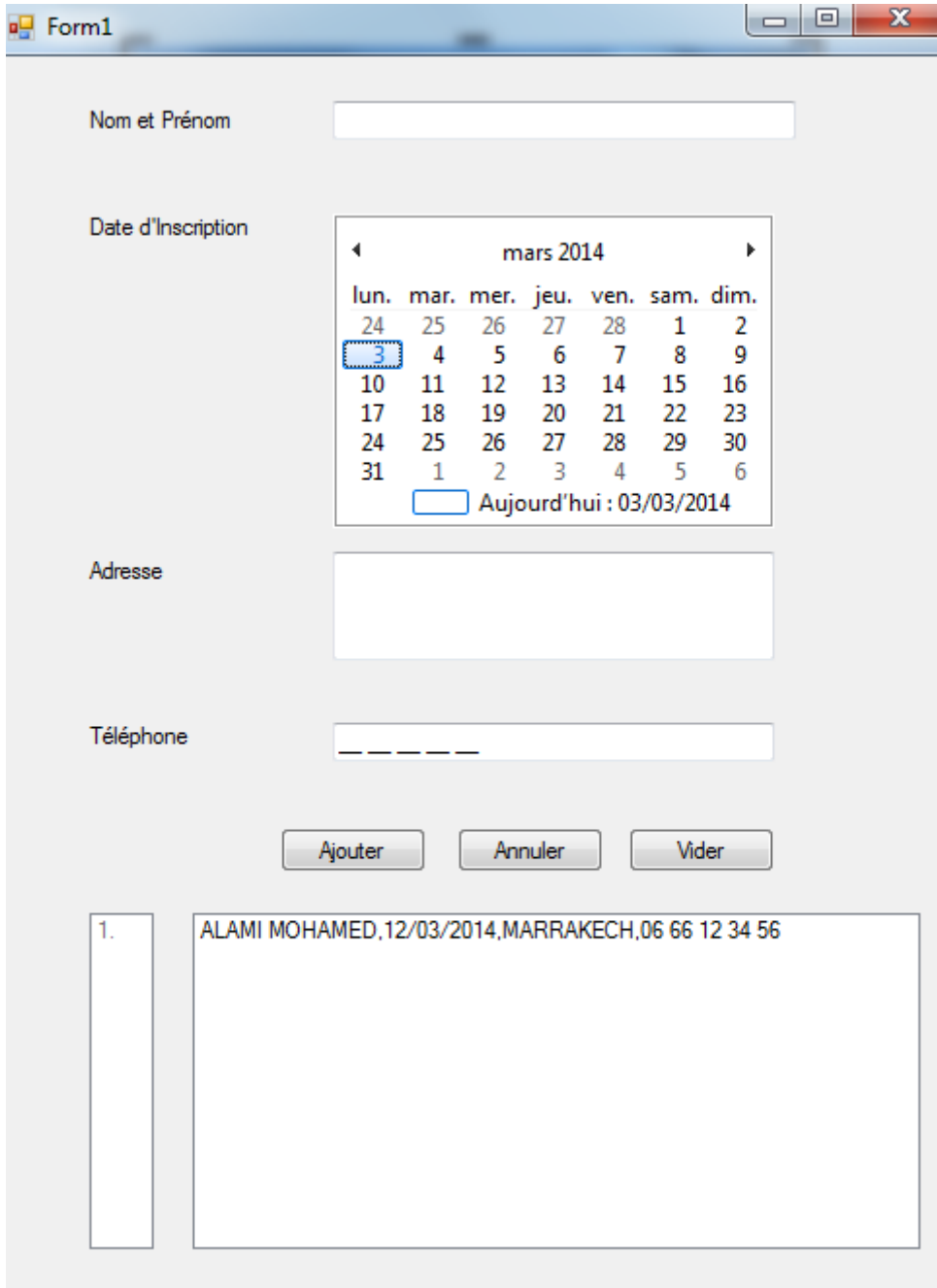
Réaliser l'application suivante :



Le bouton "Annuler" permet d'affecter la date du jour au contrôle DateTimePicker.
Le bouton "Afficher" permet d'afficher les informations de la date choisie par l'utilisateur.

Exercice 2 :

Réaliser l'application suivante :



Form1

Nom et Prénom

Date d'Inscription

mars 2014

lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.	dim.
24	25	26	27	28	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	1	2	3	4	5	6

Aujourd'hui : 03/03/2014

Adresse

Téléphone

Ajouter Annuler Vider

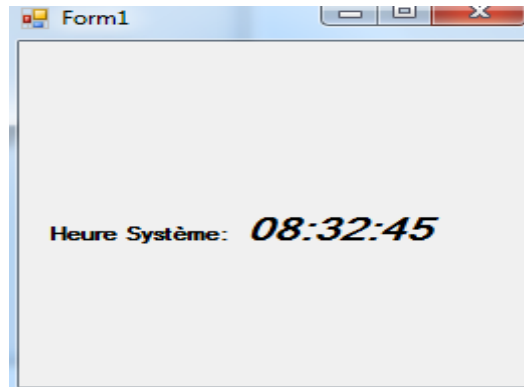
1. ALAMI MOHAMED,12/03/2014,MARRAKECH,06 66 12 34 56

- Le clic sur le bouton « Ajouter » permet d'ajouter un client à la liste (Demander une confirmation avant d'ajouter le client).
- Le clic sur le bouton « Annuler » permet de vider les champs.
- Le clic sur le bouton « Vider » permet de vider la liste des clients après confirmation.
- Un double-clic sur un client de la liste permet d'afficher ses informations dans un « MESSAGEBOX ».

NB : Utiliser la propriété MASK du contrôle MASKEDTEXTBOX pour régler le masque de saisie du numéro de téléphone.

Exercice 3 :

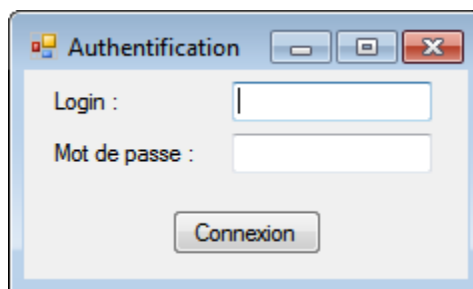
Réaliser l'application suivante :



Au démarrage du formulaire, l'heure système est affichée et mise à jour automatiquement.

Exercice 4 :

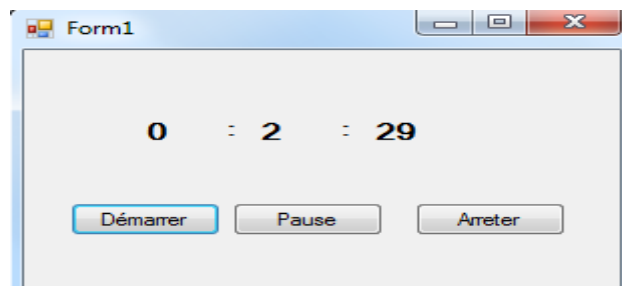
Réaliser l'application suivante :



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 5 :

Réaliser l'application suivante :

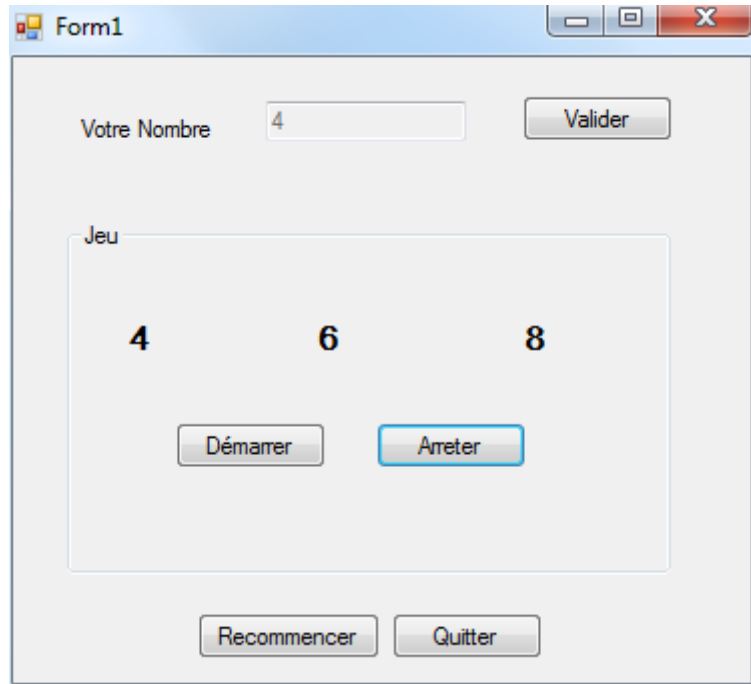


- Le bouton « Démarrer » permet de démarrer le chronomètre.
- Le bouton « Pause » permet de mettre une pause au chronomètre.
- Le bouton « Arrêter » permet de réinitialiser le chronomètre.

Améliorer votre application afin de faire des captures des valeurs du chronomètre (utiliser un LISTBOX par exemple).

Exercice 6 :

Réaliser l'application suivante :



Version 1.0

- le bouton « Valider », permet de valider le nombre saisi par l'utilisateur, désactiver la zone de texte et activer la partie « Jeu ».
- le Bouton « Démarrer » permet de générer aléatoirement trois entiers compris entre 1 et 10 chaque 10 millisecondes, et activer le bouton « Arrêter ».
- Le bouton « Arrêter » permet d'arrêter la génération et vérifier si le nombre de l'utilisateur figure parmi les nombres générés, si 'il existe, un message « Gagné » est affiché à l'utilisateur, sinon on lui affiche le message « Perdu ». (Activer le bouton démarrer pour un nouvel essai).
- Le bouton « Recommencer » permet de démarrer une nouvelle partie.

Version 1.1

Améliorer votre application pour limiter le nombre de coups à trois par partie.

Version 1.2

Améliorer votre application pour calculer le score de l'utilisateur selon le nombre d'occurrence de son nombre dans la liste des valeurs générées.

Ajouter un délai en temps pour la partie.

Version 2.0

Améliorer votre application pour demander à l'utilisateur de miser une somme d'argent au début de la partie.

- S'il gagne, il recevra sa somme initiale multiplié par le score obtenu 😊
- S'il perd, il ne recevra rien du tout ☹

NB : Utiliser la classe RANDOM pour générer des nombres aléatoires.