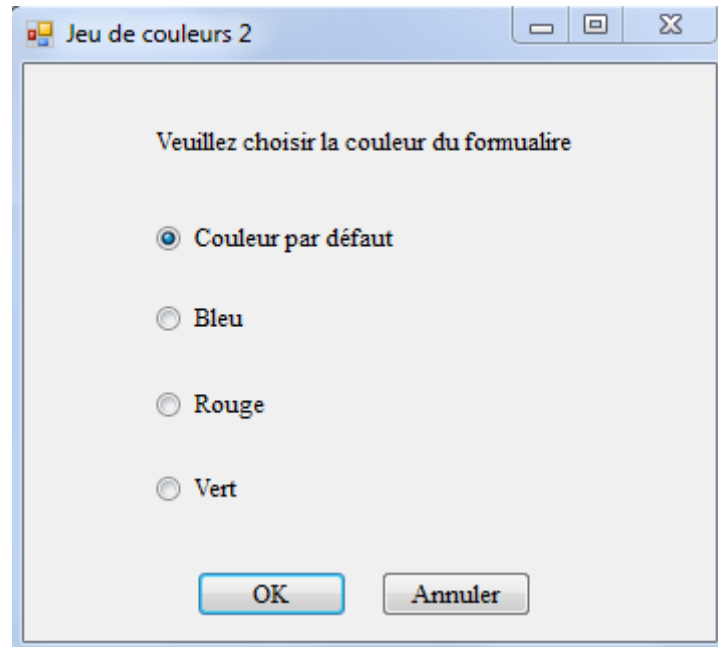


## TP N° 2

**Objectif : Manipuler les contrôles standards : RADIOBUTTON, CHECKBOX**

### Exercice 1 :

Réaliser l'application suivante :

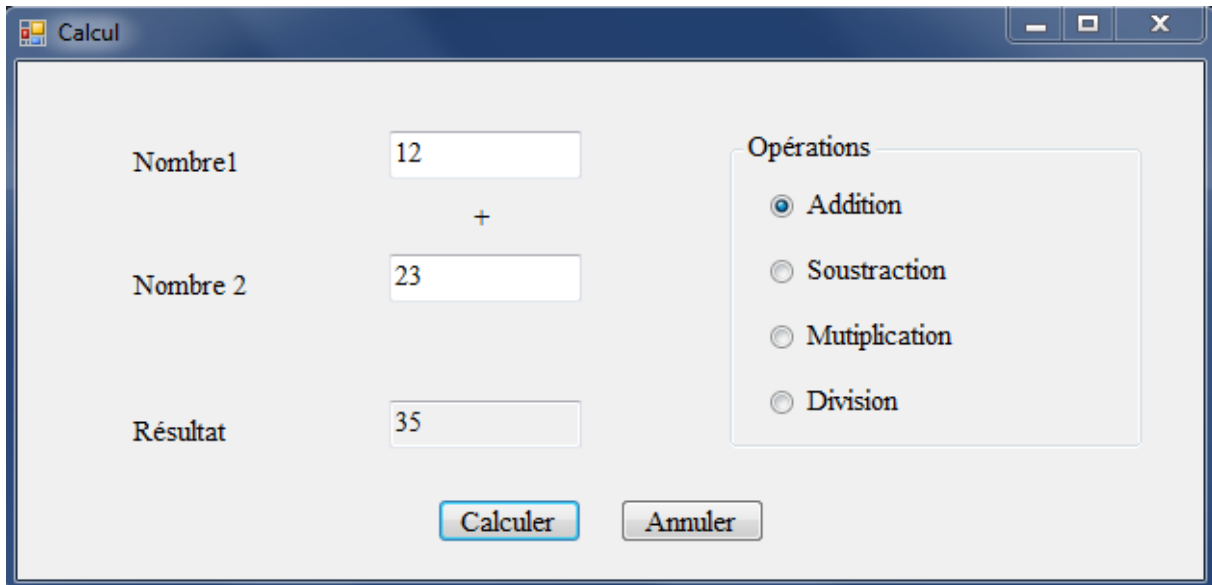


- Le clic sur le bouton OK permet de colorer le formulaire selon la couleur choisie.
- Le clic sur le bouton Annuler permet de réinitialiser le formulaire.

**NB : Utiliser la propriété CHECKED du contrôle RADIOBTTON.**

### Exercice 2 :

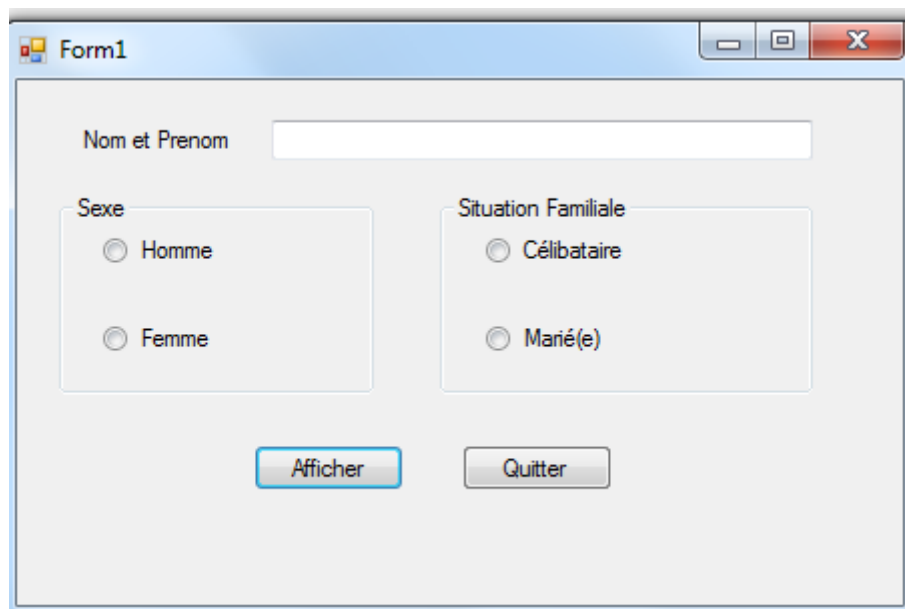
Créer une application permettant de calculer le résultat d'une opération mathématique comme suit :



- Cliquer sur 'Ok' déclenche le calcul et affiche le symbole de l'opération et le résultat (prévoir les cas d'erreurs)
- Le bouton 'Remise à blanc' efface toutes les zones et place le point d'insertion (curseur) dans la zone 'Nombre 1'.

### Exercice 3 :

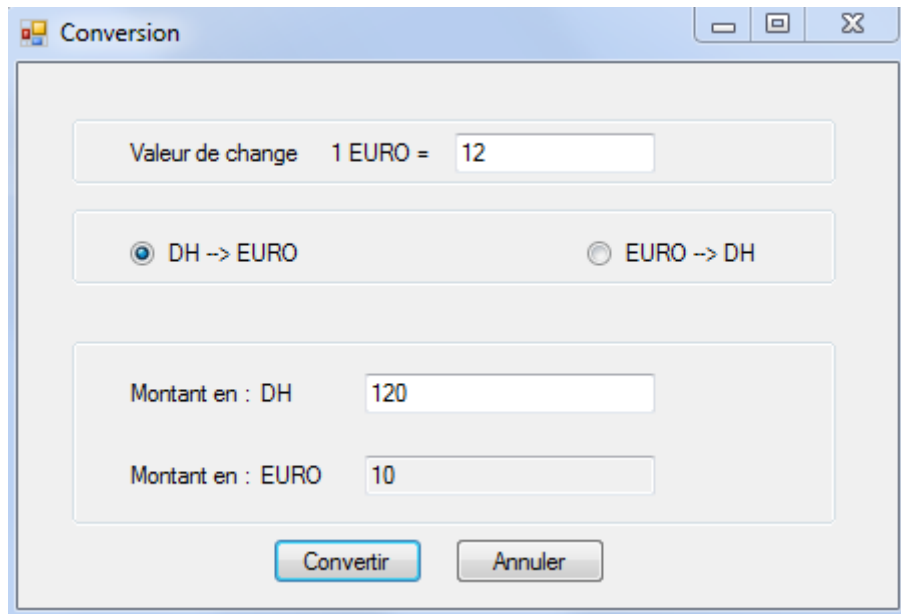
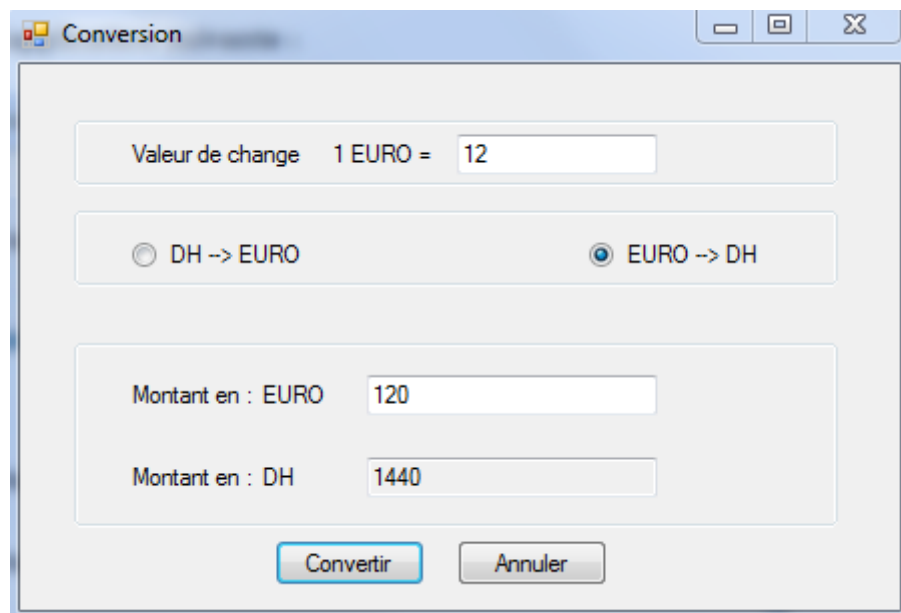
Réaliser l'application suivante :



- Le clic sur le bouton « Afficher » permet d'afficher le message « Bienvenue Mr X » ou « Bienvenue Mlle X » ou « Bienvenue Mme X » (selon les options choisies) avec X est le nom saisi dans la zone de texte.

**Exercice 4 :**

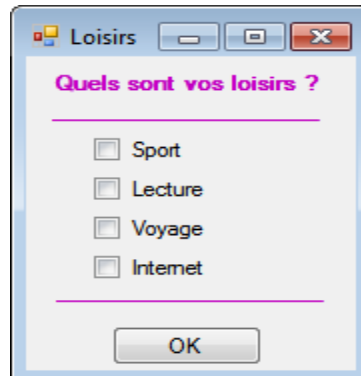
Réaliser une application qui permet de réaliser la conversion EURO/DH et DH/EURO comme suit :

**Capture 1 :****Capture 2 :**

- Le clic sur le bouton « Convertir » permet de convertir le montant de DH ou EURO vers DH ou EURO selon l'option choisie.
- Prévoir les cas d'erreurs (champ vide, champ invalide, opération non sélectionnée,.....)
- Le clic sur le bouton « Annuler » permet de vider tous les champs.

**Exercice 5 :**

Réaliser l'application suivante :

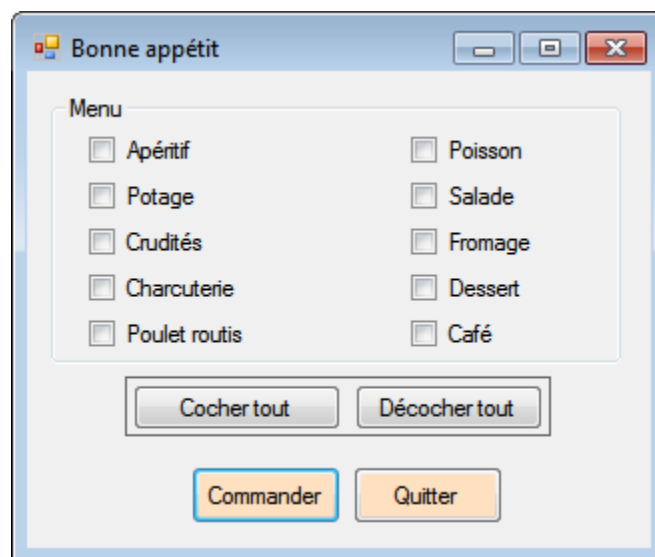


- Le bouton OK permet d'afficher un message contenant les loisirs de l'utilisateur.

**NB : Utiliser la propriété CHECKED du contrôle CHECKBOX.**

**Exercice 6 :**

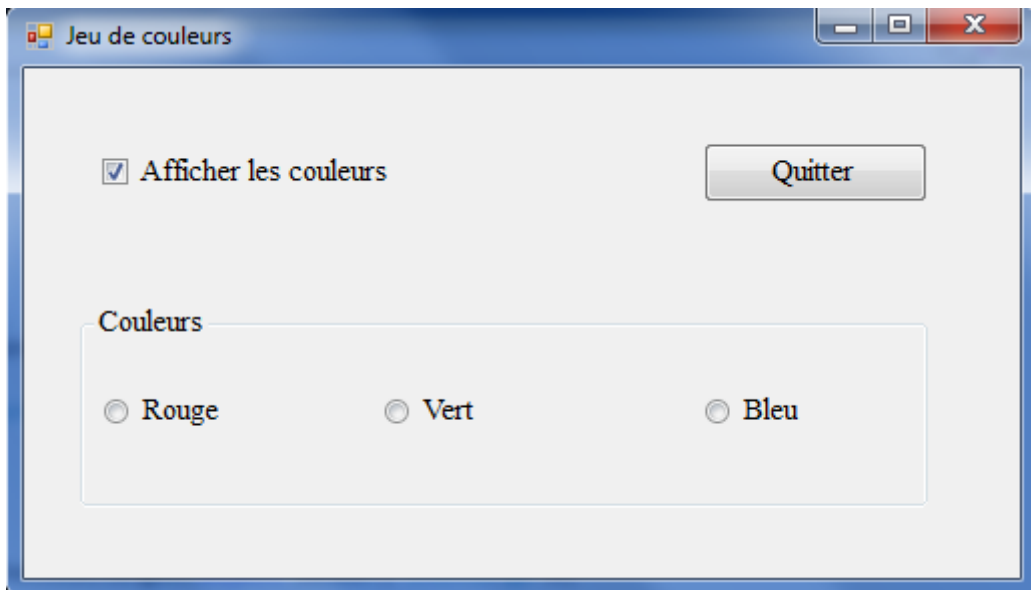
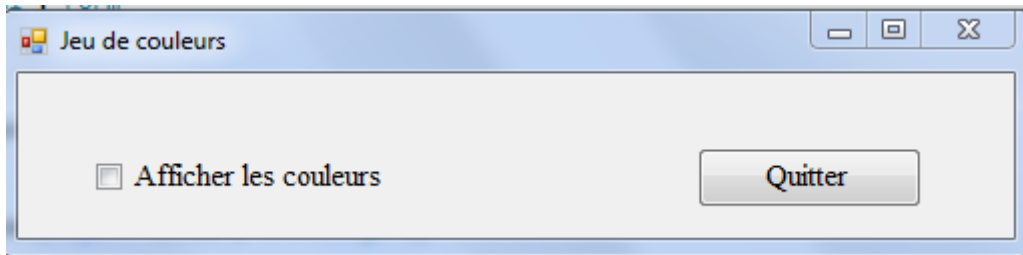
Réaliser l'application suivante :



- Le bouton Commander permet d'afficher un message contenant les plats du menu composé par l'utilisateur.
- Le bouton Cocher tout (Décocher tout) permet de cocher (décocher) tous les plats proposés.
- L'utilisateur pourra utiliser le clavier à la place des boutons "Commander" et "Quitter". La touche Entrée activera le bouton "Commander" et la touche "Echap" le bouton "Quitter" (utiliser les propriétés ACCEPTBUTTON et CANCELBUTTON du formulaire).

**Exercice 7 :**

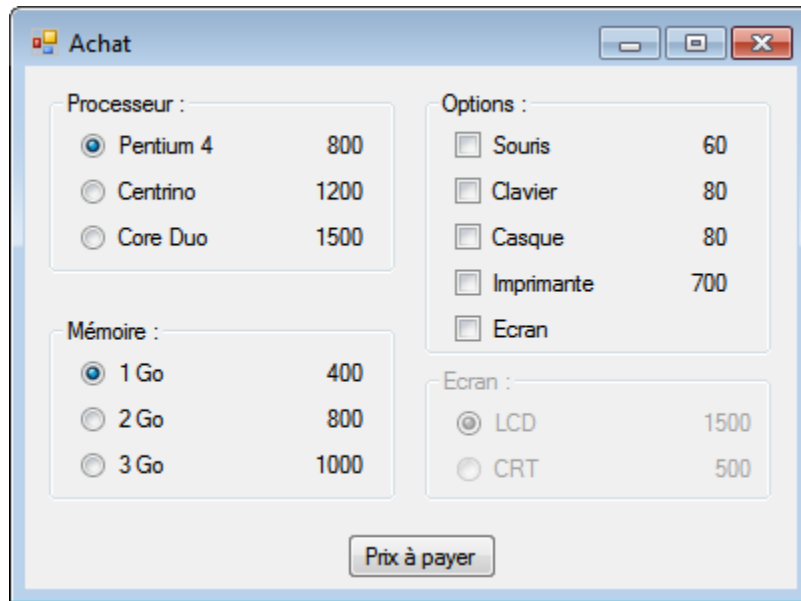
Réaliser l'application suivante :



- Au démarrage de l'application, seule la première partie de l'application est affichée (la case « Afficher les couleurs » est non cochée)
- Lorsque la case « Afficher les couleurs » est cochée, la deuxième partie de l'application s'affiche et offre à l'utilisateur la possibilité de changer la couleur de l'arrière-plan du formulaire selon la couleur choisie.
- Lorsque la case « Afficher les couleurs » est décochée, l'application reprend sa forme d'origine.
- Le bouton « Quitter » permet de quitter l'application.
- Interdire à l'utilisateur de redimensionner l'interface manuellement.

**Exercice 8 :**

Réaliser l'application suivante :



Processeur :	
<input checked="" type="radio"/> Pentium 4	800
<input type="radio"/> Centrino	1200
<input type="radio"/> Core Duo	1500

Mémoire :	
<input checked="" type="radio"/> 1 Go	400
<input type="radio"/> 2 Go	800
<input type="radio"/> 3 Go	1000

Options :	
<input type="checkbox"/> Souris	60
<input type="checkbox"/> Clavier	80
<input type="checkbox"/> Casque	80
<input type="checkbox"/> Imprimante	700
<input type="checkbox"/> Ecran	

Ecran :	
<input checked="" type="radio"/> LCD	1500
<input type="radio"/> CRT	500

Prix à payer

- Lorsque le bouton Ecran est coché, le GroupBox Ecran est activé, sinon il est désactivé.
- Le clic sur le bouton « Prix à payer » permet de calculer le prix de la configuration sélectionnée.