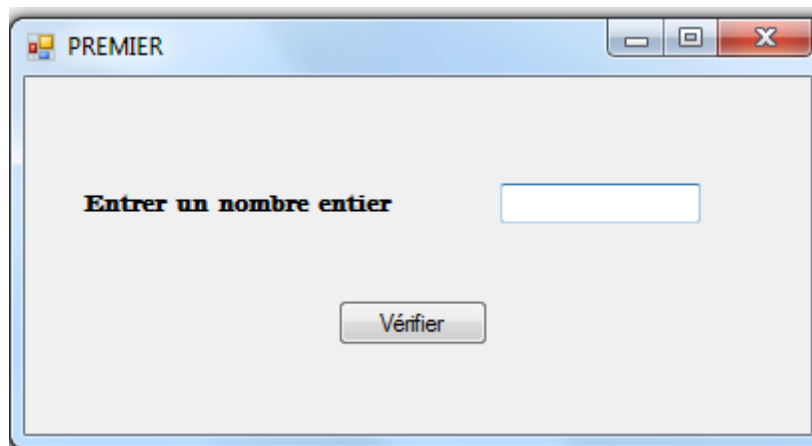


## TP N°2

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

### **Exercice 1 :**

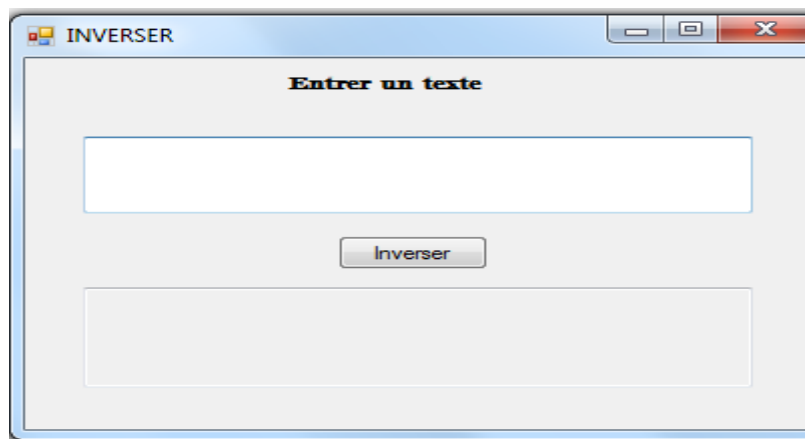
Créer une application permettant de vérifier si un nombre est premier ou non comme suit :



- 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 2 :**

Créer une application permettant d'afficher le texte saisi par l'utilisateur à l'envers comme suit : (Version 1)



- Les TEXTBOX sont multi lignes (utiliser la propriété MULTLINE du TEXTBOX)

Améliorer votre application en : (Version 2)

- Supprimer le bouton « INVERSER »
- Utiliser l'évènement TEXTBOX\_CHANGED.

**Exercice 3 :**

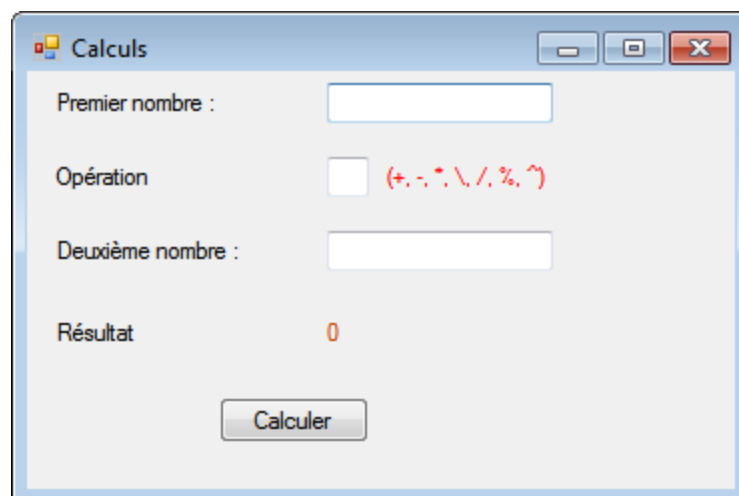
Créer une application graphique contenant un LABEL d'invite, un TEXTBOX et deux BUTTON Ok et Annuler comme suit :



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 4 :**

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

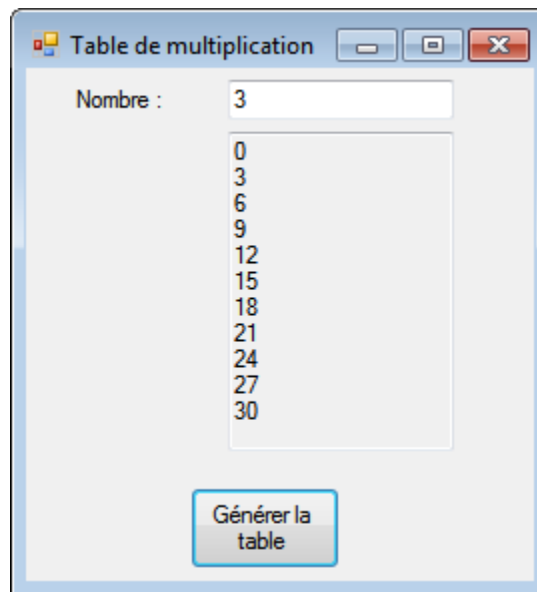


Problèmes à gérer :

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

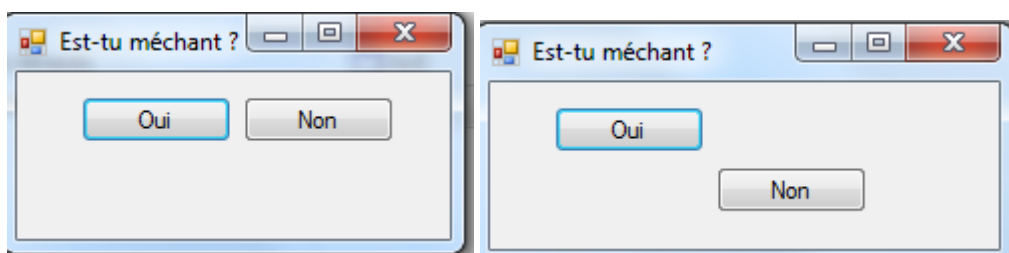
### Exercice 5 :

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



### Exercice 6 :

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.