Fiche savoirs : programmation événementielle en C#

Dans une application de bureau vous mettez en oeuvre une programmation événementielle qui est différente de la programmation en mode console.

L'interface

Exemple avec cette application graphique de bureau :

L'interface est graphique et l'utilisateur est maître de l'ordre d'exécution :

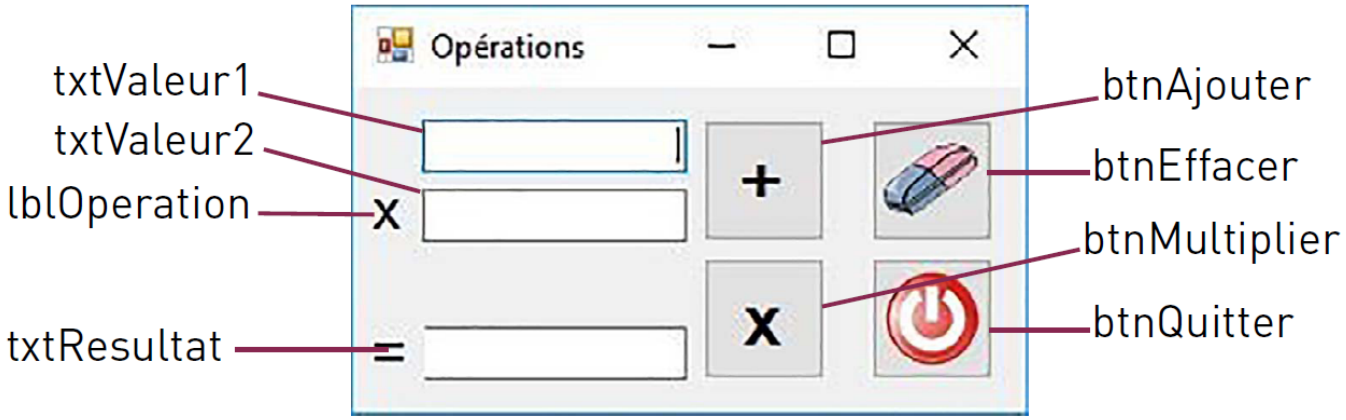
- il peut décider de saisir 2 nombres, puis de cliquer sur l'opération voulue,
- éventuellement de cliquer sur la seconde opération sans modifier les 2 nombres ou en n'en modifiant qu'un seul,
- etc.

C'est l'utilisateur qui choisit à quel moment doit s'exécuter une commande en fonction des objets graphiques qu'il va solliciter.

De plus, l'aspect visuel est nettement plus attractif et intuitif :

- l'opération est **posée** pour être plus claire
- la ligne permet de bien voir la séparation entre la saisie des nombres et l'affichage du résultat,
- les dessins (signes d'opérations) sont plus parlants que le texte...

Voici les caractéristiques des objets graphiques :



Nom (name)	Type	Autres propriétés
txtValeur1	TextBox	TextAlign : Right
txtValeur2	TextBox	(idem txtValeur1)
txtResultat	TextBox	(idem txtValeur1)
lblOperation	Label	Font : Size : 16
btnAjouter	Button	Font : Size : 20
Font : Bold : True		
btnMultiplier	Button	(idem btnAjouter)
btnEffacer	Button	Image : image fournie de la gomme ou image de votre choix redimensionnée
btsQuitter	Button	(idem btnEffacer avec une autre image)

From:
/ - **Les cours du BTS SIO**

Permanent link:
/doku.php/bloc1/evenementiel?rev=1638309745

Last update: **2021/11/30 23:02**