La connaissance ne signifie pas seulement savoir que 1+1=2.

Elle est une combinaison de trois éléments :

1) ***Le savoir savant*** : Je sais que 1+1=2 (Théorie)

2) ***Le savoir faire*** : je sais calculer 1+1=2 (Pratique)

3) ***Le savoir être*** : Je sais trouver que 1+1=2 (Ethique)

ATELIER DE TP EN PROGRAMMATION EVENEMENTIELLE

DSB Consulting
IT Solution - Provider

- *Analyse et Conception des SI décisionnelle et Opérationnelle sur Mérise et UML*
- *Administration des base de données MYSQL, PostgréSQL, Oracle ....*
- *Déploiment des Applications Informatiques (Web , Destop et Mobile) à haute valeur ajoutée*
- *Outils TIC au service du grand public*
- *Formations & Certifications IT*
- *Solution de sauvegarde des données*
- *Gestion du Parc Informatique*
- *Génie Logiciel et sécurité Informatique*

Au dela des prestations ..... des Solutions

Nous mettons votre Système d'Information sous haute surveillance 24H/24 et en assumons la responsabilité

Serge Bruno DOUMI
Ingénieur Génie Logiciel & Expert IT
Certifié : ITIL V3, SQL, CCNA et Oracle 11G
Tél : 693 500 555 ou 674 030 995
Email : info@sergedoumi.net
Web : www.sergedoumi.net
Skype : sergedoumi

IT SOLUTION - FORMATION - AUDIT - CONSEIL

Fiche Matière

PRE REQUIS

Notions de base en programmation événementielle 1

OBJECTIFS GENERAUX

A la fin de ce module l'étudiant sera capable de :

- Prendre de la hauteur en Programmation événementielle
- Manipuler des objets
- Manipuler des chaines de caractères
- Manipuler des fichiers

POPULATION

Profil : Brevet des Techniciens Supérieur

Option : Génie Logiciel

Niveau : II

EVALUATION

Contrôle continu

Evaluation semestrielle

MOYENS PEDAGOGIQUES

Support de cours

Travaux Pratiquess

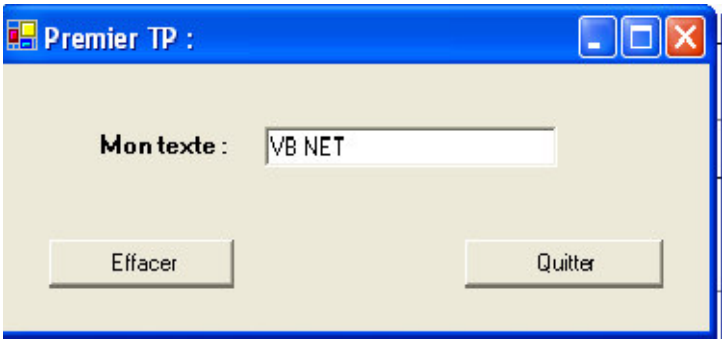
Sommaire

Fiche Matière..... 2
CAS PRATIQUE N° 1 : 4
CAS PRATIQUE N° 2 : 4
CAS PRATIQUE N° 3 : 4
CAS PRATIQUE N° 4 : 5
CAS PRATIQUE N° 5: 6
CAS PRATIQUE N° 6: 7
CAS PRATIQUE N° 7: 7
CAS PRATIQUE N° 8: 9
CAS PRATIQUE N° 9: 9
CAS PRATIQUE N° 10: 9
CAS PRATIQUE N° 11: 9
CAS PRATIQUE N° 12: 9
CAS PRATIQUE N° 13: 9
CAS PRATIQUE N° 14: 10
CAS PRATIQUE N° 15: 10
CAS PRATIQUE N° 16: 11
CAS PRATIQUE N° 17: 11
CAS PRATIQUE N° 18: 11

Manipulation des Objects

CAS PRATIQUE N° 1 :

Créer un projet permettant de développer l'application dont l'interface est comme suite :



TRAVAIL A FAIRE

Ecrire en suite le code d'événements qui permettent les fonctionnalités suivantes :

1. Un clic sur le bouton effacer le contenu du texte boxe s'efface.
2. Un clic sur le bouton Quitter arrête l'application.

CAS PRATIQUE N° 2 :

Créer un projet permettant de développer l'application dont l'interface est comme suite :



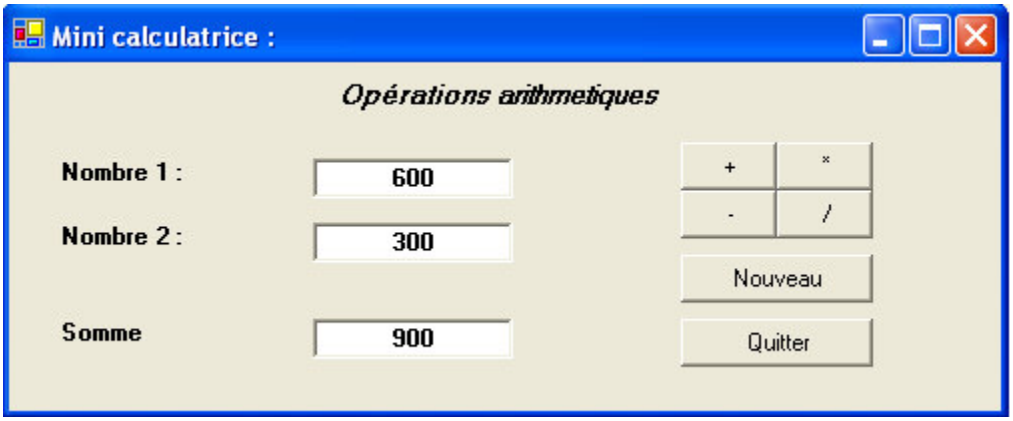
TRAVAIL A FAIRE

Ecrire en suite le code d'événements qui permettent les fonctionnalités suivantes :

1. Un clic sur le bouton visualiser affiche en clair le mot de passe tapé.
2. Un clic sur le bouton effacer le contenu des deux textbox s'efface.
3. Un clic sur le bouton Quitter arrête l'application.

CAS PRATIQUE N° 3 :

Créer un projet permettant de développer l'application dont l'interface est comme suite :

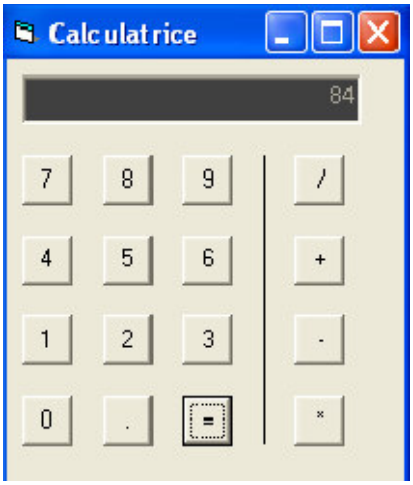


TRAVAIL A FAIRE

Ecrire en suite le code d'événements qui permettent les fonctionnalités suivantes :
1. Un clic sur le bouton nouveau le contenu des textboxes s'efface pour saisir deux nouveaux nombres.
2. Le choix d'un type d'opération permet d'afficher le résultat et le type d'opération effectuée.
3. Un clic sur le bouton Quitter arrête l'application.

CAS PRATIQUE N° 4 :

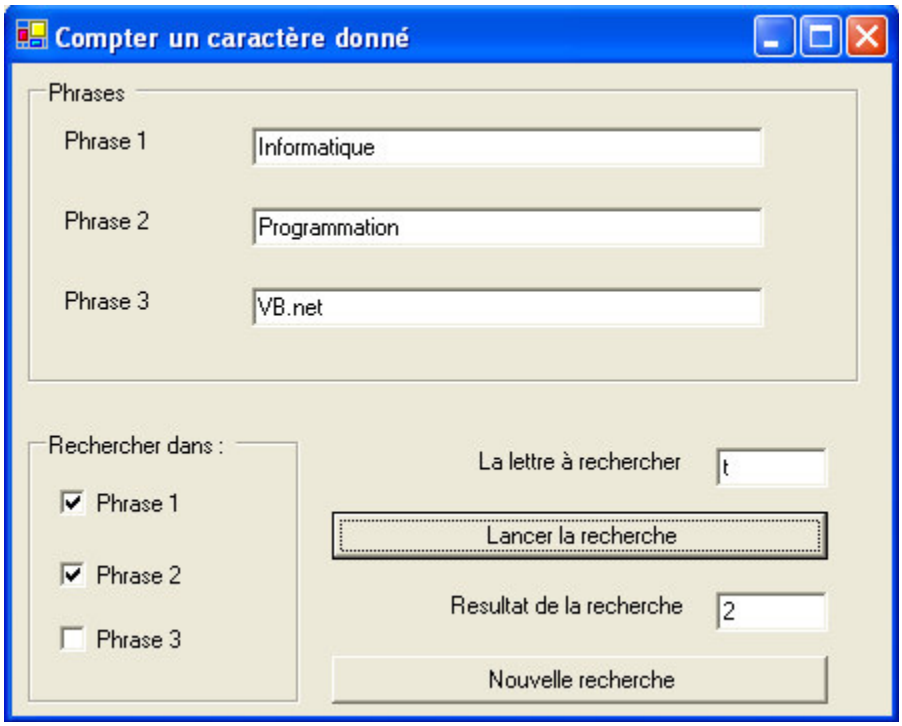
Écrire un programme en VB qui permet de simuler une calculatrice



Manipulation des GroupBox et Radiobutton

CAS PRATIQUE N° 5:

Écrire un programme en VB ci dessous

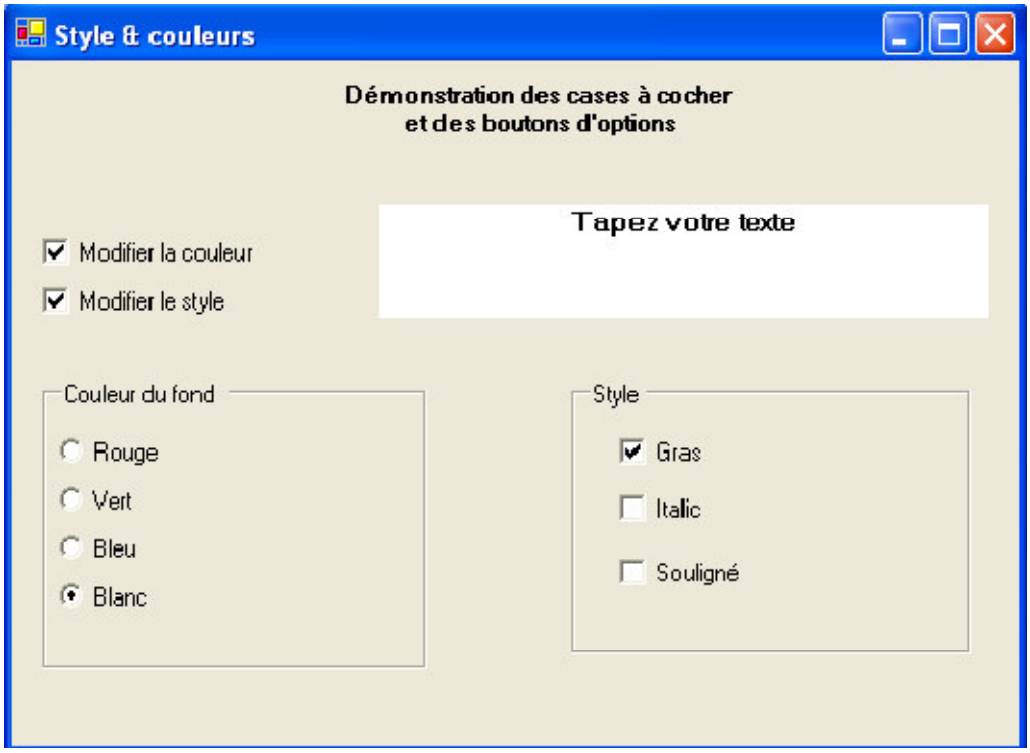


TRAVAIL A FAIRE

Cette application est une généralisation du célèbre exercice « compter les 'a' dans une phrase ». Ici il y a 3 zones de recherche possible, la recherche doit se faire dans les zones correspondant aux coches et seulement celles-ci. Les résultats obtenus seront cumulés. Le caractère recherché doit être tapé dans la zone 'Caractère recherché'.

- Écrire le code correspondant à cette interface.

CAS PRATIQUE N° 6:



TRAVAIL A FAIRE

- Créer un projet permettant de développer l'application dont l'interface est comme suite :
-Ecrire en suite le code d'événements qui permettent les fonctionnalités suivantes :

- Le choix de la couleur du fond n'est possible que si la case à cocher « Modifier couleur est cochée »
- Le choix du style du texte n'est possible que si la case à cocher « Modifier le style est cochée »

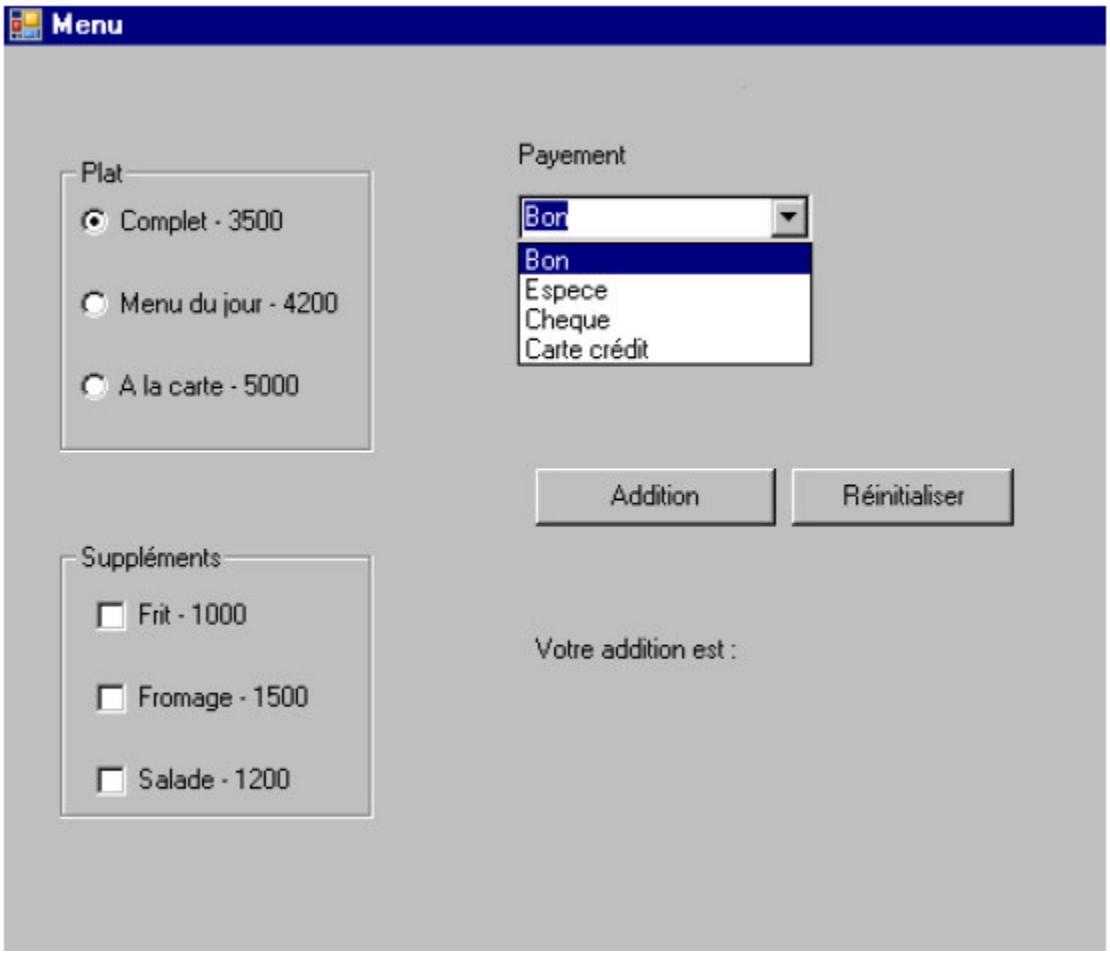
CAS PRATIQUE N° 7:

Le gérant d'un restaurant veut automatiser son activité, voici l'interface qu'il souhaite avoir. L'objectif est d'afficher le montant du déjeuner en cliquant sur Addition.

Sachant que :

 Si on paye par Espèce ou carte de crédit aucune majoration n'est attribuée.

 Si on paye par Bon il y a une majoration de 10% dans le prix et si on paye par chèque une majoration de 20% aussi.



TRAVAIL A FAIRE

- Écrire la procédure Init permettant de réinitialiser la feuille et appeler cette procédure dans Réinitialiser.

 Ecrire la fonction Remise permettant de faire une remise de 10% du montant global si ce dernier dépasse 8 000. Appeler cette fonction dans l'emplacement approprié.

 Écrire la fonction CheckInputs permettant de vérifier qu'il y au moins un plat et un type de payement sélectionné. Sachant que CheckInputs retourne true si les entrées sont correctes et false dans le cas contraire, appeler cette fonction dans son emplacement.

Manipulation des Chaines de Caractères

Pour réussir ces exercices, vous disposez de toutes les connaissances nécessaires

CAS PRATIQUE N° 8:

. Concevoir et réaliser une application en VB qui lit une chaîne de caractères et affiche le pourcentage des lettres voyelles.

CAS PRATIQUE N° 9:

Concevoir et réaliser une application en VB qui lit une chaîne de caractères contenant des parenthèses ouvrantes et fermantes et doit affiché si le parenthèsage est cohérent ou non.

CAS PRATIQUE N° 10:

Concevoir et réaliser une application en VB qui lit deux chaînes de caractères et qui affiche les caractères en commun.

CAS PRATIQUE N° 11:

Concevoir et réaliser une application en VB qui saisit un nombre et qui détermine combien de fois il est divisible par 2.
Exemple
11 est divisible 0 fois par 2
4 est divisible 2 fois par 2
8 est divisible 3 fois par 2

Les évènements claviers

CAS PRATIQUE N° 12:

Concevoir et réaliser une interface en VB contenant un Textbox numérique

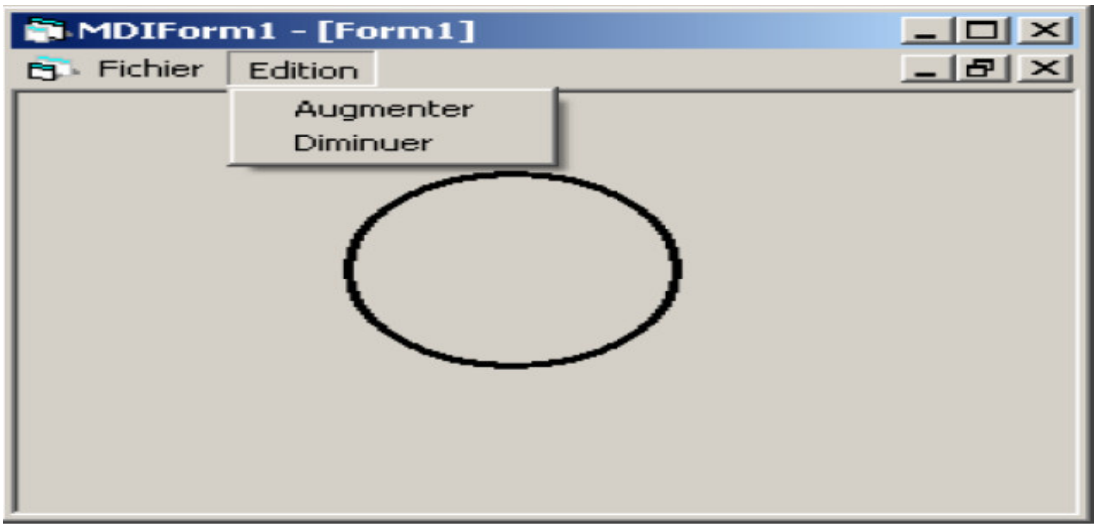
CAS PRATIQUE N° 13:

Concevoir et réaliser une interface en VB contenant un Textbox qui n'accepte que les alphabets.

Les menus

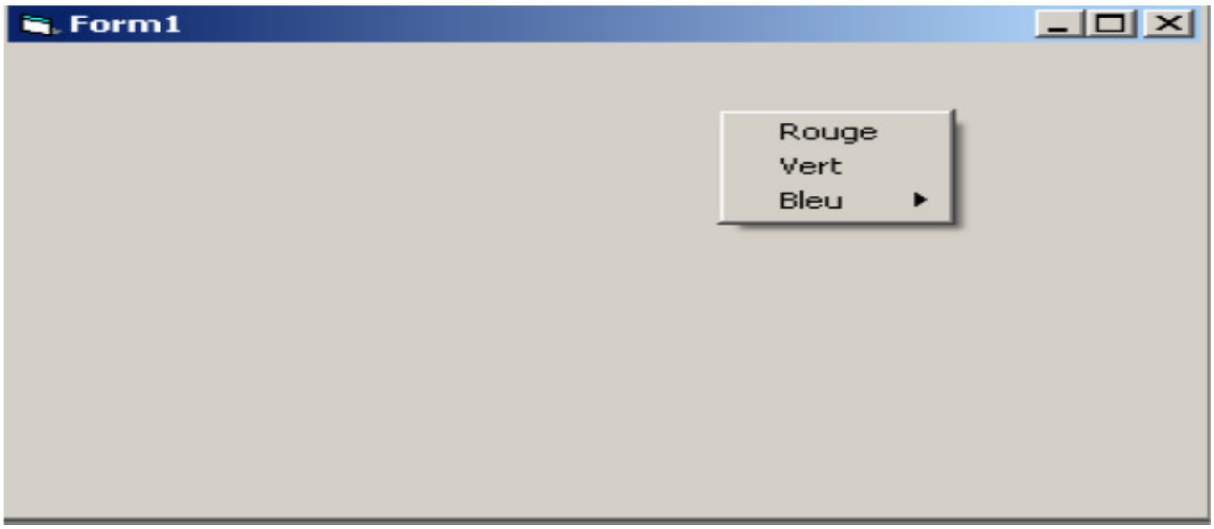
CAS PRATIQUE N° 14:

Créer une application MDI composée de deux interfaces. La première contient un menu qui assure la sortie de l'application et la modification dynamique de la surface d'un cercle. Et dans la seconde on trouve le cercle à modifier.



CAS PRATIQUE N° 15:

Ecrire une application en VB qui permet de codifier l'interface suivante.



Les Fichiers

CAS PRATIQUE N° 16:

Soit un fichier fétudiant contenant les informations suivantes :

- NCE
- Nom
- Prénom
- Ville
- Code ville
- Année de naissance
- Année du bac
- Nature du bac
- Année 1er inscription
- Classe
- Département

Ecrire une application en VB permettant d'alimenter le fichier fétudiant.

CAS PRATIQUE N° 17:

Créer à partir du fichier fétudiant un fichier F_DSI21 contenant les étudiants de la classe « DSI21 »

CAS PRATIQUE N° 18:

Ecrire un programme qui calcule le nombre d'étudiants du département informatique ayant obtenu leur bac l'an 2000.