

- C développement en mode « Design » sans écrire une seule ligne de code. Ce projet permet :
- x De créer une fenêtre principale d'application.
- x D'afficher un simple message de bienvenue.
- x De faire une gestion de disposition pour placer automatiquement (centrer) le composant correspondant au message de bienvenue.
  x De proposer des réglages spécifiques sur le composant que nous plaçons notion de propriété.



- Nota : Il s'agit ici d'une programmation événementielle. En effet, l'utilisateur décide de clôturer l'application par un clic sur le bouton de fermeture de la fenêtre.
- MODÉLISATION DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION



### × MODÉLISATION – DIAGRAMME DE SÉQUENCE DE SOUHAITER LA BIENVENUE





### COMPOSANTS UTILISÉS

- x Fenêtre principale de l'application : QMainWindow.
- x Gestion de disposition (composant graphique de base) : **QWidget.**
- x Etiquette : QLabel.

### **BIENVENUE.UI**





# AJOUTER UNE NOUVELLE GESTION ÉVÉNEMENTIELLE

J e vous propose de modifier légèrement le projet initial afin d'intégrer un nouveau bouton<sup>1</sup> qui permettra de quitter l'application lorsque l'utilisateur cliquera dessus (ou s'il appuie sur la combinaison de touche **Alt-Q**).



**MODELISATION** 

IRIS







## BIENVENUE.UI





### TRAVAUX PRATIQUES EN AUTONOMIE

'S IRIS

V ous allez maintenant valider vos connaissances en réalisant deux nouveaux projets. Le but de ces applications est de connaître de nouveaux composants et surtout de bien maîtriser la gestion événementielle, et toujours sans aucune ligne de code écrite explicitement.

x Le premier projet<sup>2</sup> consiste à réaliser la saisie de votre âge à l'aide de composants différents, chacun étant en relation avec les autres. Ainsi, lorsque vous effectuez un changement sur un composant, les autres<sup>3</sup> se remettent automatiquement à jour.



★ Le deuxième projet<sup>4</sup> consiste à faire une application qui permet de connaître les valeurs hexadécimale et binaire d'une valeur saisie en décimal. Il faut régler les composants pour que la limite de saisie corresponde à l'octet.



