

Programmation d'interfaces

TP 4 : Les composants graphiques avancés

Halim Djerroud (hdd@ai.univ-paris8.fr)

Exercice 1 : Les boîtes de dialogue

Le but de cet exercice est de demander à l'utilisateur de saisir un message via une boîte de dialogue. Puis de récupérer le message dans la fenêtre principale.

1. Créez une fenêtre avec un bouton et un label.
2. Le clique sur le bouton provoque l'affichage d'une boîte de dialogue.
3. La boîte de dialogue propose à l'utilisateur de saisir un message dans un champs de saisie.
4. Après confirmation le message saisi par l'utilisateur doit apparaître dans le label et provoque la fermeture de la boîte de dialogue.



Exercice 2 : Les ComboBoxes

Cet exercice permet à l'utilisateur de choisir une valeur dans une liste ComboBox.

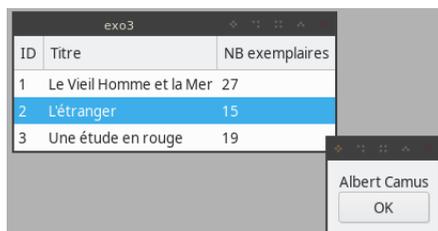
1. Créez une fenêtre avec un ComboBox, un bouton et un label.
2. Le ComboBox propose à l'utilisateur de choisir un langage de programmation parmi : {C, C++, JAVA, RUST, GO, JS, PHP, LISP, ADA, autre}. Chaque langage est identifié avec un ID, de 0 pour le C à 9 pour Autre.
3. Le clique sur le bouton affiche dans le label l'id et le langage sélectionné.



Exercice 3 : Les listes

Le but de cet exercice est de créer une liste permettant d'afficher une liste de livres avec les informations suivantes : **Id**, **Titre** et **Nombre d'exemplaires** .

1. Réalisez cette liste comme illustré dans l'image ci-après.
2. Afficher une boîte de dialogue modale qui affiche l'auteur du livre, lors du double clique sur une ligne.



Exercice 4 : Le mélangeur de couleurs

1. Réalisez une interface pour mélangeur de couleur illustré ci-après.
2. Pour afficher le cercle en bas, utilisez la librairie Cairo.

