

 جامعة بجاية Tasdawit n Bgayet Université de Béjaïa	M2GL : TP1 Windev	
Rédigé par : équipe pédagogique du cours de AGL.	Ref : <i>M2-GL-TD1</i>	
A l'intention de : Etudiants de M2 GL	Créé le : 23/02/2019	

TP1

Dans ce premier TP nous allons créer un convertisseur de monnaie

Cliquer sur l'icône



La fenêtre d'accueil apparaît (sinon relancer Windev)



Cliquer sur « créer un projet » puis suivre l'assistant (choisir le nom du projet ainsi que l'espace de son stockage).

Assistant de création de projet

- Description
- GDS
- Chartes
- Internationalisation
- Le saviez-vous
- Base de données
- Fin

Description - Informations générales

Donnez un nom à votre projet _____

Tous les éléments qui constitueront votre projet seront sauves dans le répertoire du projet ou dans un de ses sous-répertoires.

Nom du projet :

Emplacement : ...

Décrivez en quelques phrases votre projet _____

Cette description sera visible en permanence sur le tableau de bord du projet.
Elle pourra être modifiée à tout moment et cela pendant toute la durée de vie du projet.

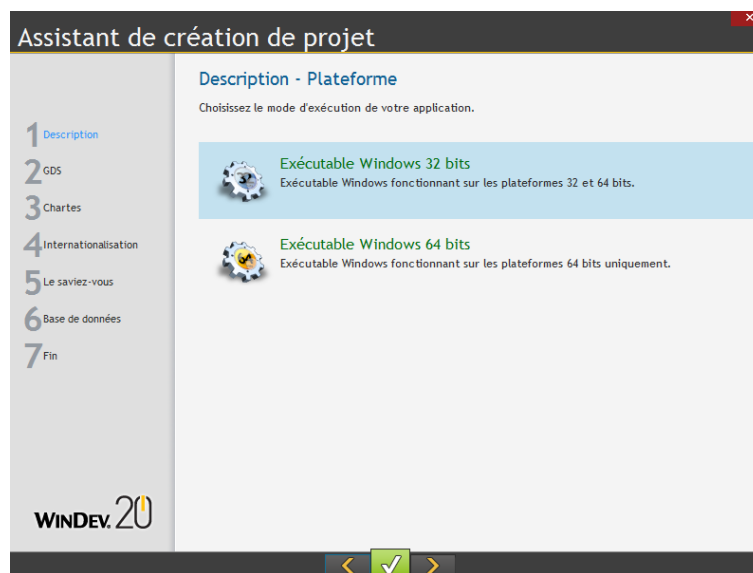
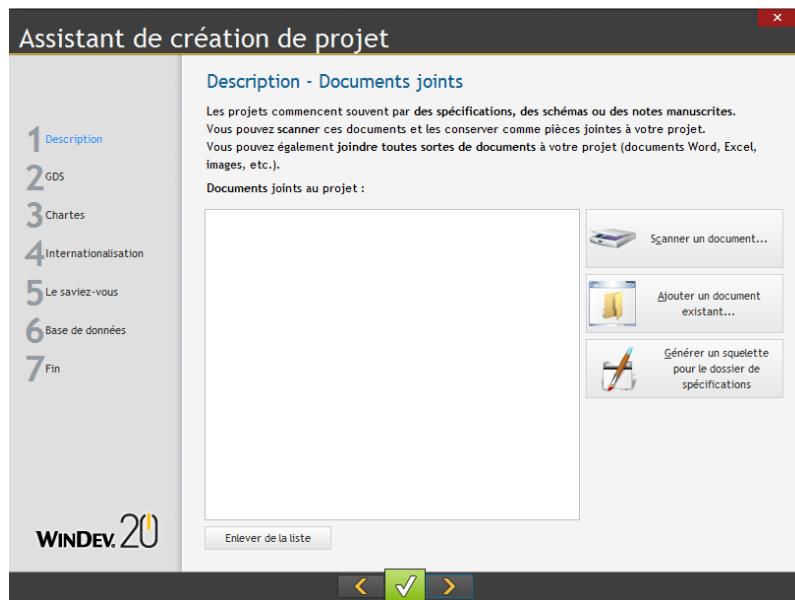
Résumé de votre projet :

ce projet gère



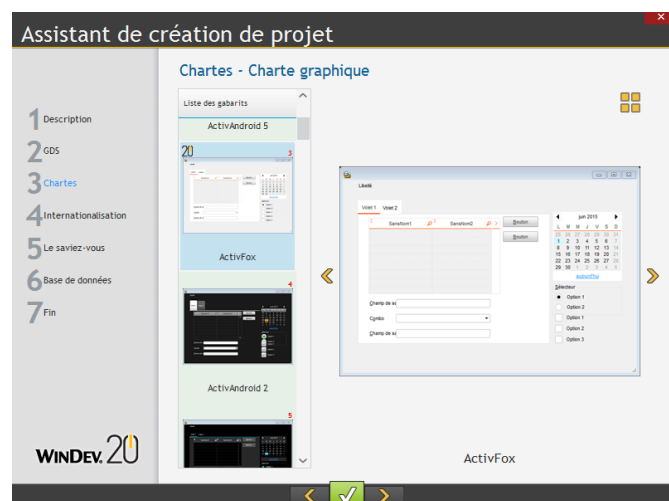
<
✓
>

Créer un type de
projet exécutable

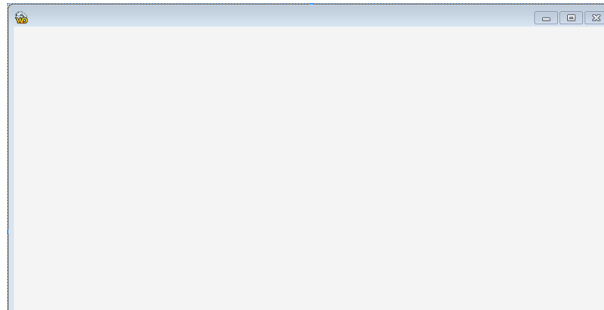


Passer les étapes : utiliser une charte de programmation

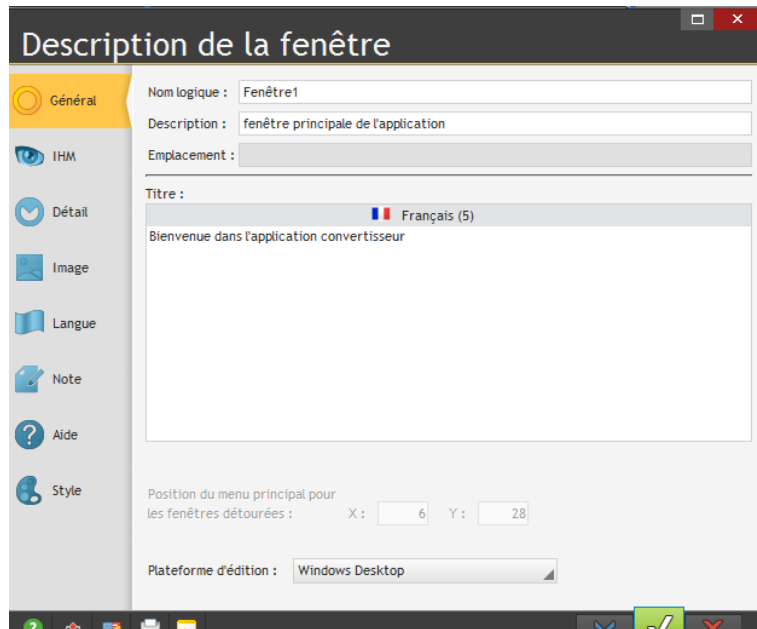
Choisir le thème de gabarit qui sera utilisé comme aspect général de votre application



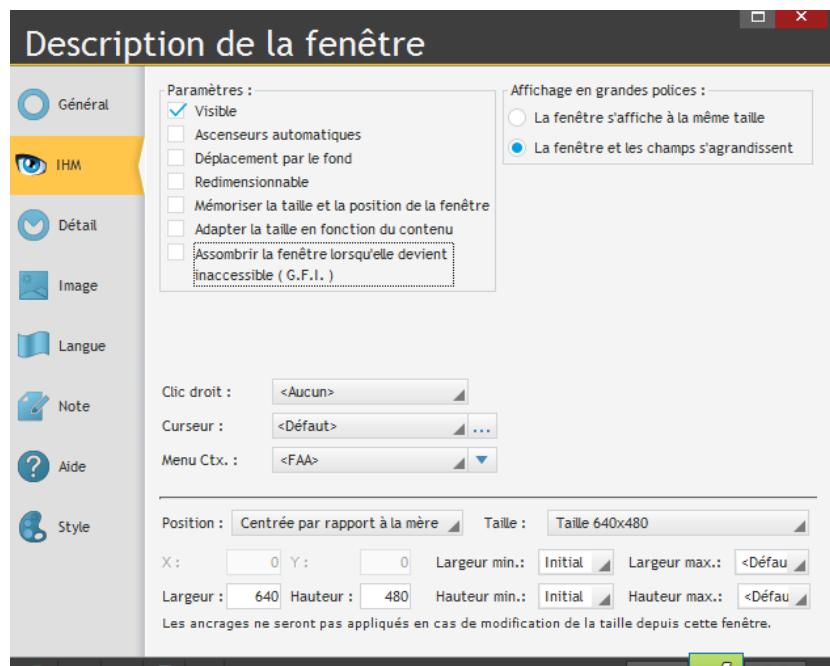
L'assistant va vous demander si vous voulez créer une nouvelle fenêtre ? Créer la vierge.



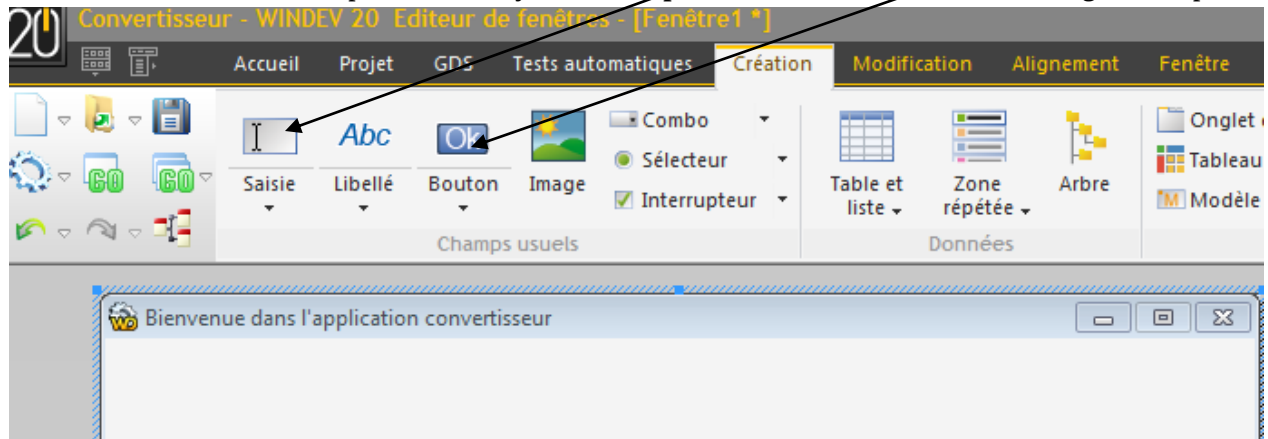
Mettre bouton droit
sur cette fenêtre vierge
et cliquer sur
Description pour
inscrire son nom



Dans l'onglet IHM
changer la taille pour
qu'elle ne soit pas
redimensionnable.

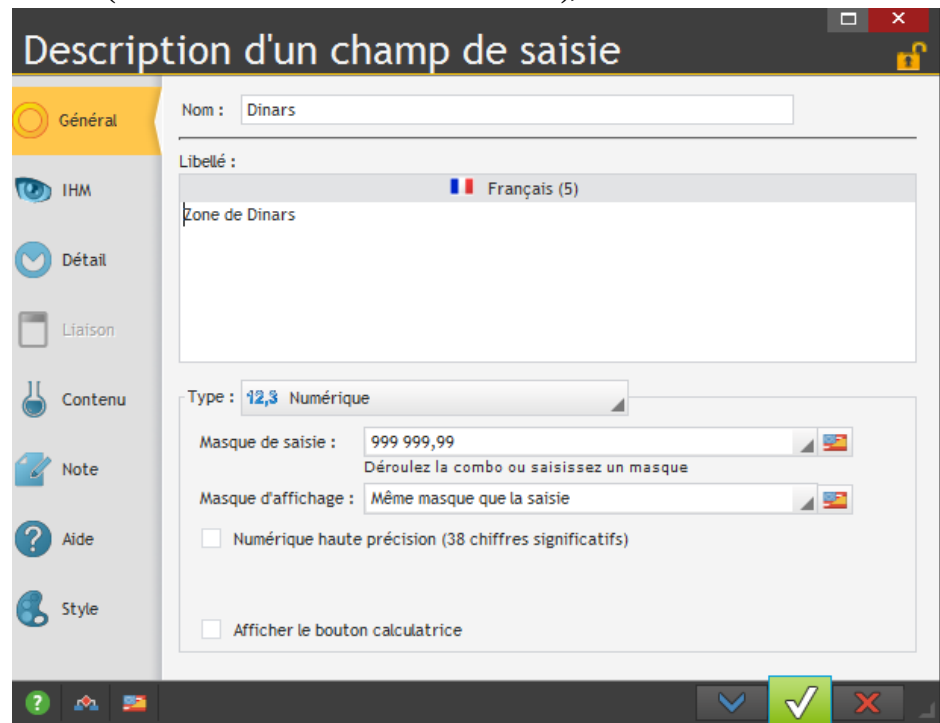


A l'intérieur de cette fenêtre placer trois objets : 3 **champs de saisie** et un **bouton**, faire un glisser déposer

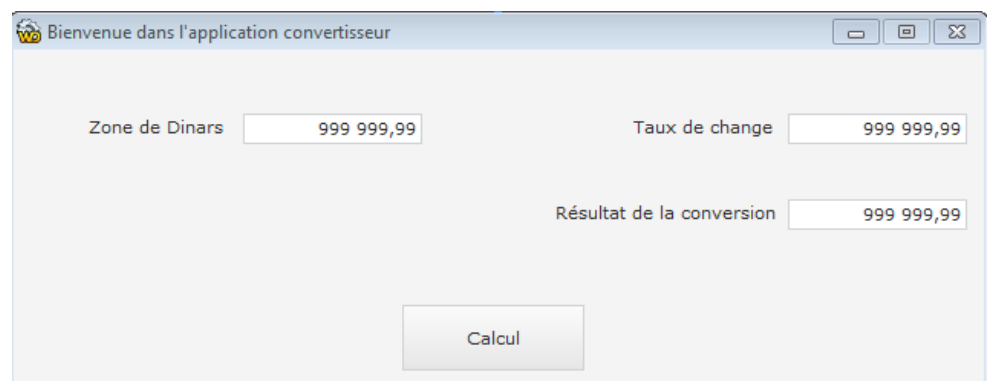


Nommer les trois champs : **Dinars** (avec libellé zone de Dinars), **taux** (avec libellé : taux de change), et le troisième : **Convertir** (avec libellé Résultat de la conversion), le bouton se nommera **calcul**.

Cliquer deux fois sur le champ pour modifier les caractéristiques



Il ne reste qu'à faire le code nécessaire dans le bouton calcul, pour cela faire bouton droit dessus puis code

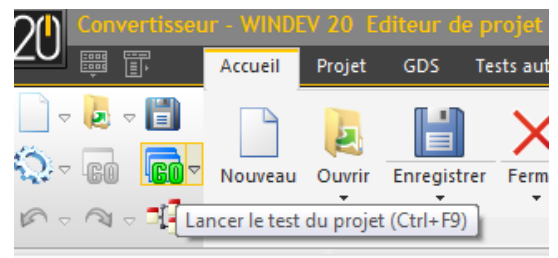


Enregistrer le projet et fermer la fenêtre, puis lancer le teste.

Utilisez un taux de change de 135 par exemple.

Vous avez devant vous un super convertisseur ,

vous pouvez changer la couleur, le redimensionnement des la fenêtre , ajouter aussi un masque de saisie pour le taux de change :



Relancer le test et c'est parti.