

**Examen Semestre1 – Contrôle1 (S1C1)**

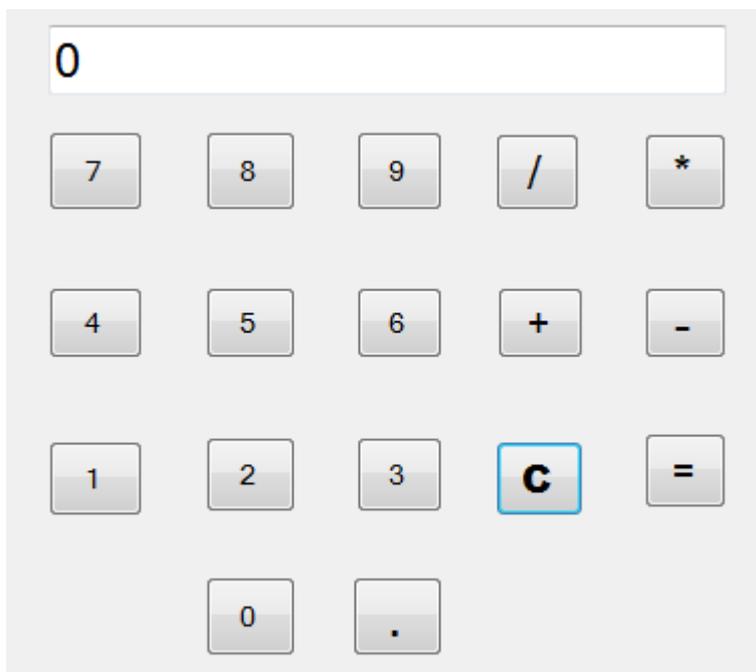
Année universitaire 2011/2012

CLASSE	3ème année ILM	DATE	09/12/2011
MATIERE	Visual Basic	DUREE	3 heures
PROFESSEUR	Abdellah Abouabdellah	DOCUMENTS	Non autorisés

**Ex1 (14pts)**

On se propose de réaliser une calculatrice permettant d'effectuer les opérations arithmétiques +, -, \* et / de deux nombres réels.

- Initialement et après le clic sur le bouton C, la zone de texte affiche le nombre 0
- Le bouton contenant le point est B10
- Le bouton contenant la lettre C est B11
- Le bouton contenant le + est B12
- Le bouton contenant le - est B13
- Le bouton contenant le \* est B14
- Le bouton contenant le / est B15
- Le bouton contenant le = est B16

**TAF :**

1. Déclarer toutes les variables globales nécessaires au fonctionnement de cette interface dans le fichier module.

```
Module module1
```

```
.....
```

```
End Sub
```

2. Compléter les programmes suivants:

```
Private Sub Form1_Load(ByVal sender As System.Object, ByVal e As  
System.EventArgs) Handles MyBase.Load
```

```

End Sub
Private Sub BT0_click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles BT0.click, BT2.click, BT3.click, BT4.click, BT5.click,
BT6.click, BT7.click, BT8.click, BT9.click, BT10.click
.....
End Sub

Private Sub BT12_click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles BT12.click, BT13.click, BT14.click, BT15.click
.....
End Sub

Private Sub BT11_click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles BT11.click, BT16.click
.....
End Sub

```

**Ex2 (6pts)**

On se propose de programmer l'interface suivante :



Les composants de cette fenêtre sont les suivants :

n°	type	nom rôle/propriétés
0	Form	Form1 formulaire
1	TextBox	txtSaisie
2	Button	btnAjouter bouton permettant d'ajouter le contenu du champ de saisie 1 dans la liste 2
3	ListBox	liste 1
4	ListBox	liste 2
5	Button	btn1TO2 transfère les éléments sélectionnés de liste 1 vers liste 2
6	Button	cmd2T0 fait l'inverse
7	Button	btnEffacer1 vide la liste 1
8	Button	btnEffacer2 vide la liste 2

**Fonctionnement**

- L'utilisateur tape du texte dans le champ 1. Il l'ajoute à la liste 1 avec le bouton Ajouter (2). Le champ de saisie (1) est alors vidé et l'utilisateur peut ajouter un nouvel élément.
- Il peut transférer des éléments d'une liste à l'autre en sélectionnant l'élément à transférer dans l'une des listes et en choisissant le bouton de transfert adéquat 5 ou 6. L'élément transféré est ajouté à la fin de la liste de destination et enlevé de la liste source.

- Il peut double-cliquer sur un élément de la liste 1. Cet élément est alors transféré dans la boîte de saisie pour modification et enlevé de la liste 1.
- Les boutons sont allumés ou éteints selon les règles suivantes :
  - le bouton Ajouter n'est allumé que s'il y a un texte non vide dans le champ de saisie
  - le bouton 5 de transfert de la liste 1 vers la liste 2 n'est allumé que s'il y a un élément sélectionné dans la liste 1
  - le bouton 6 de transfert de la liste 2 vers la liste 1 n'est allumé que s'il y a un élément sélectionné dans la liste 2
  - les boutons 7 et 8 d'effacement des listes 1 et 2 ne sont allumés que si la liste à effacer contient des éléments.

### **TAF:**

Ecrire les programmes événementiels permettant de programmer l'interface graphique décrite ci-dessus

**Bon courage!**

**Fin des questions**

## **Annexe**

Quelques propriétés et méthodes essentielles de certains éléments de la boîte à outils que vous pouvez utiliser lors de la rédaction de vos codes.

### **Le contrôle listbox1**

- Listbox1.items.count
- Listbox1.items.item(index)
- Listbox1.items.removeat(index)
- Listbox1.items.selectedindex
- Listbox.items.add(élément à ajouter)
- Listbox.items.insert(position, élément à insérer)
- Listbox1.items.clear

### **Le contrôle Timer1**

Timer1.interval

Timer1.enabled