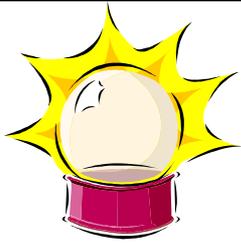


Cours WinDev Numéro 12



Objectifs : Créer un lecteur de pensée

Gestion de tableau à 1 dimension.

Création de procédure.

Gestion de table mémoire.

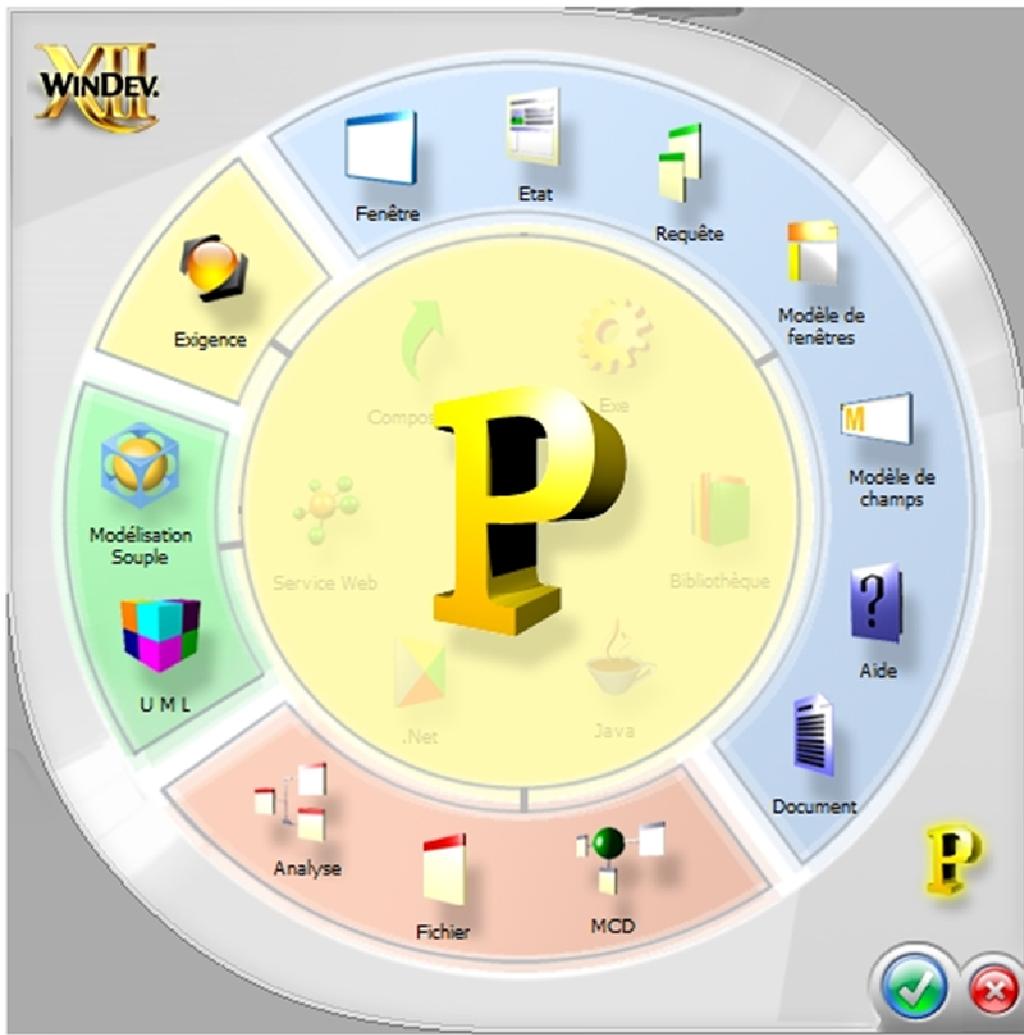
Gestion des nombres aléatoires.

Pré-requis : Aucun

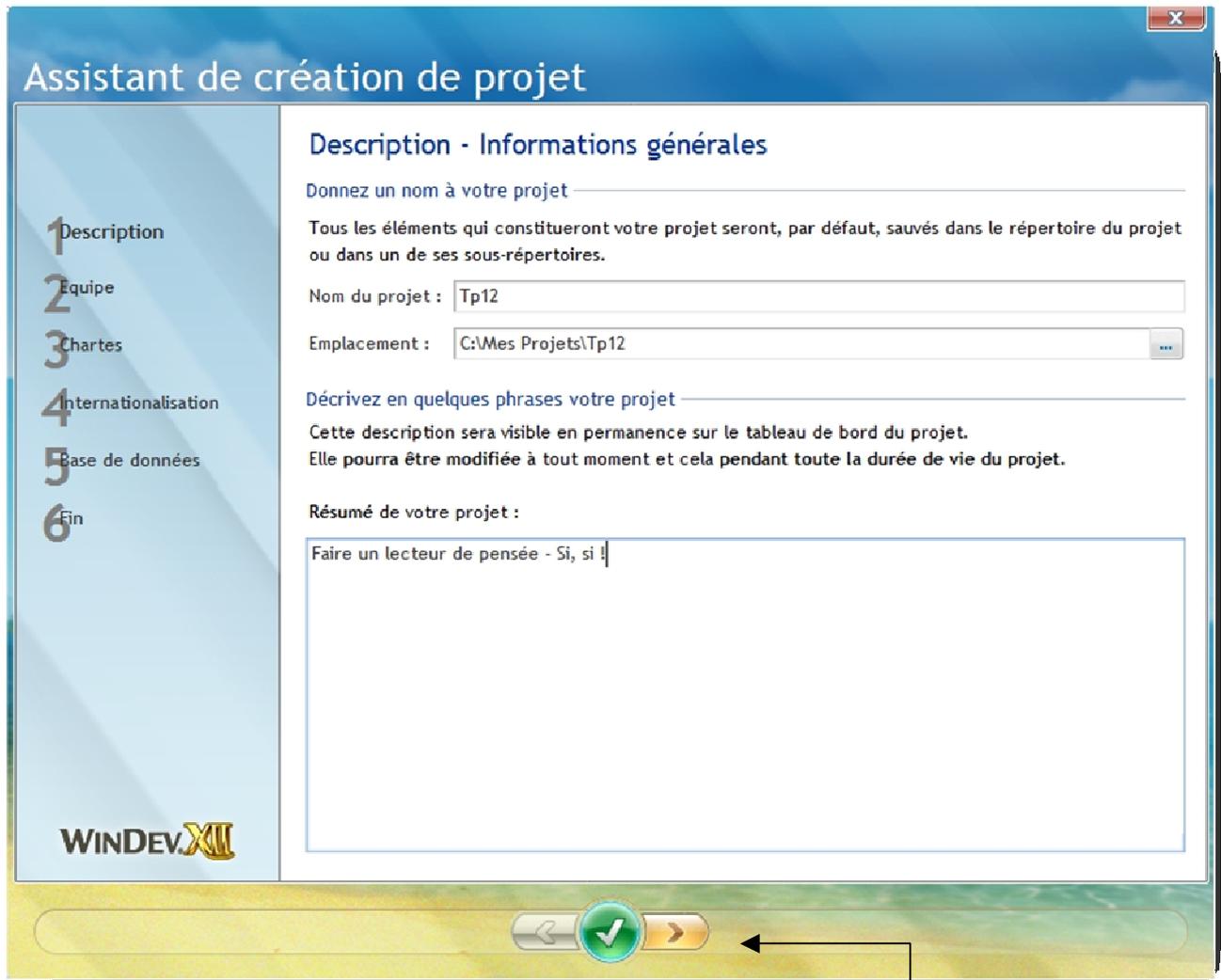
Nous allons créer un nouveau projet nommé tp12.
Cliquez sur Fichier puis Nouveau.



Ensuite, dans le carrousel choisissez Projet (L'immense P jaune) :

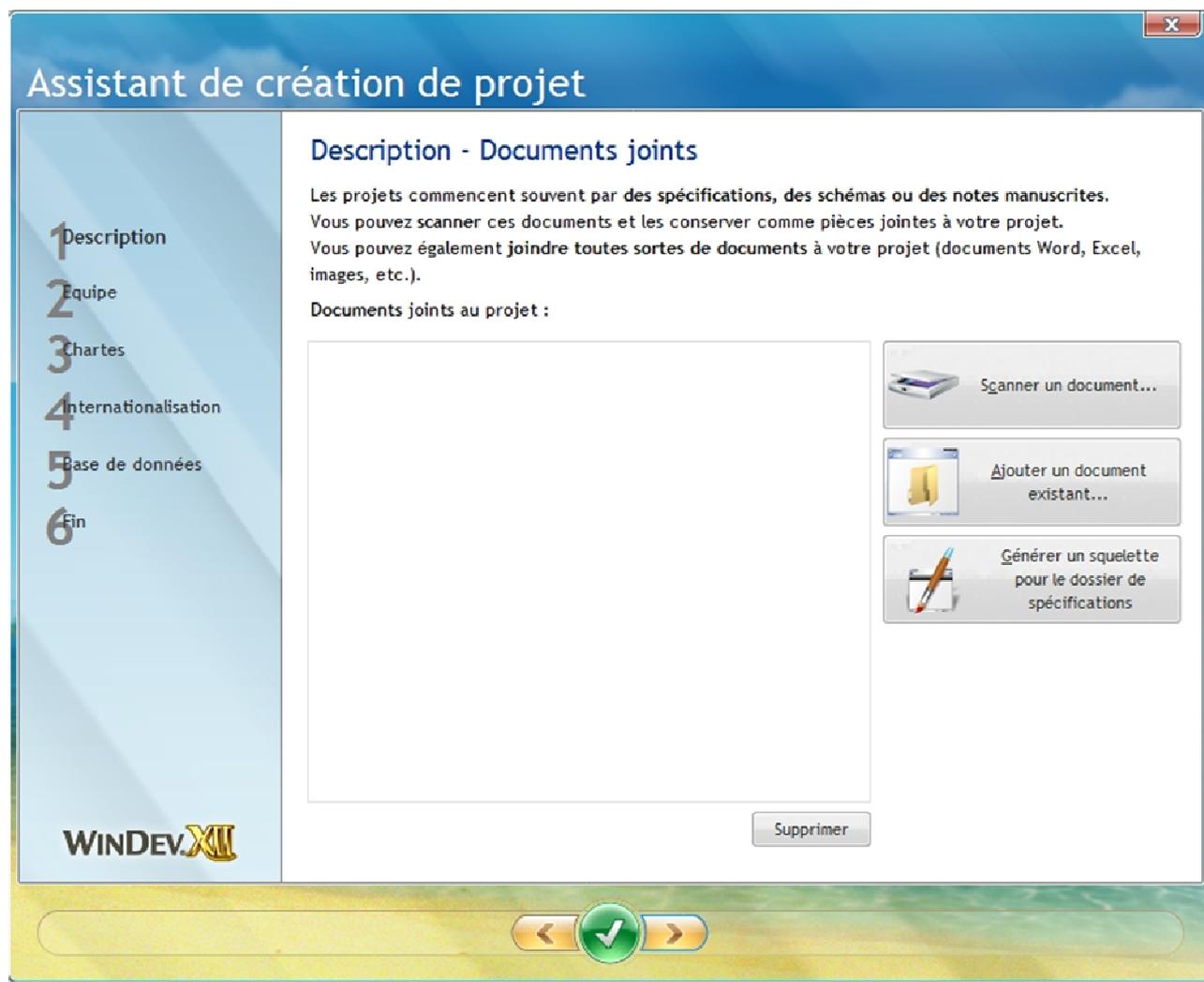


L'assistant ouvre la première fenêtre de dialogue :



Saisissez les informations « **Tp12** » dans le champ **Nom du projet** : et un résumé si vous le désirez ensuite cliquez sur le bouton symbolisant **Suivant**.

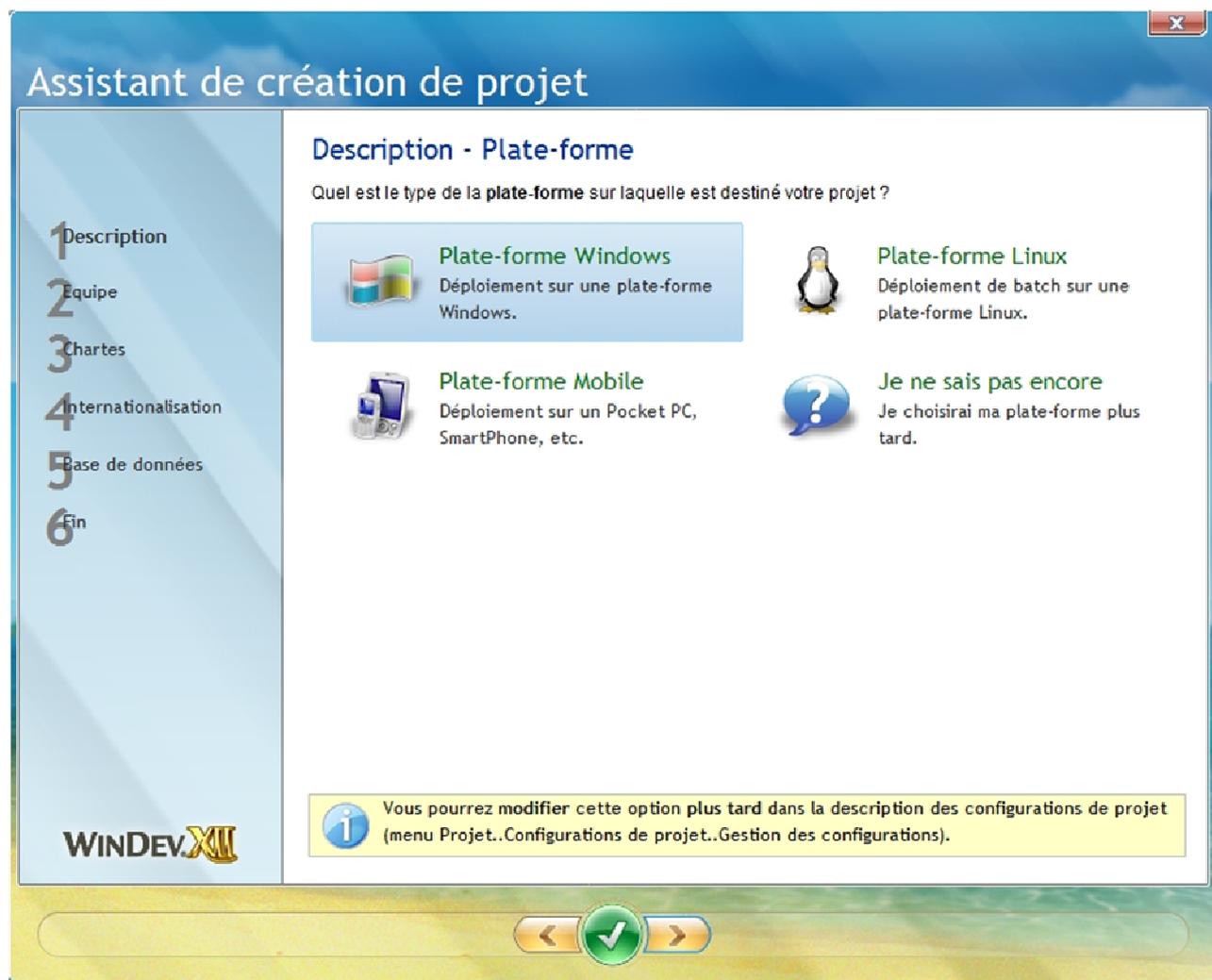
Voici le nouvel écran :



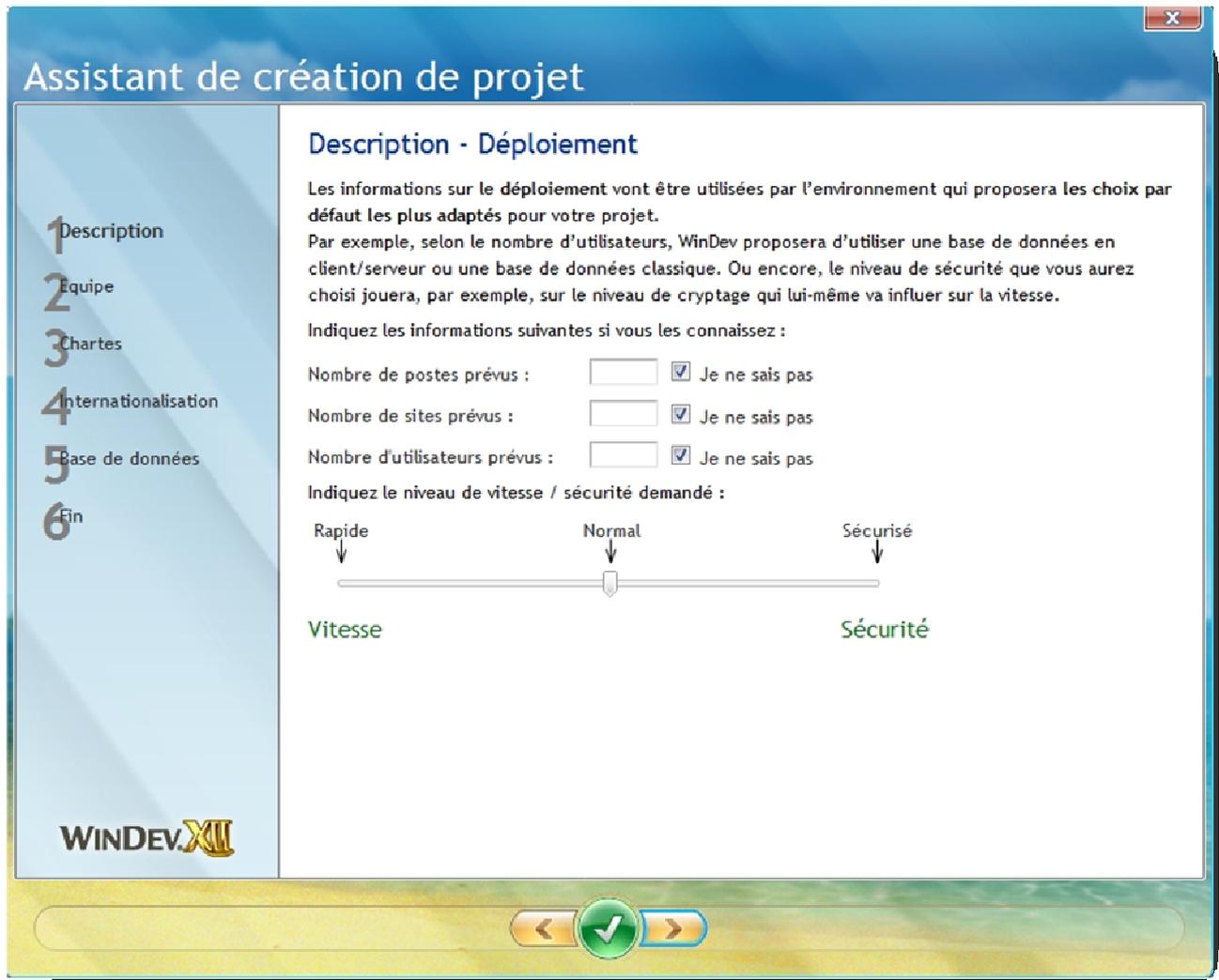
Comme nous n'avons aucun document à ajouter, nous pouvons cliquer sur **Suivant**.



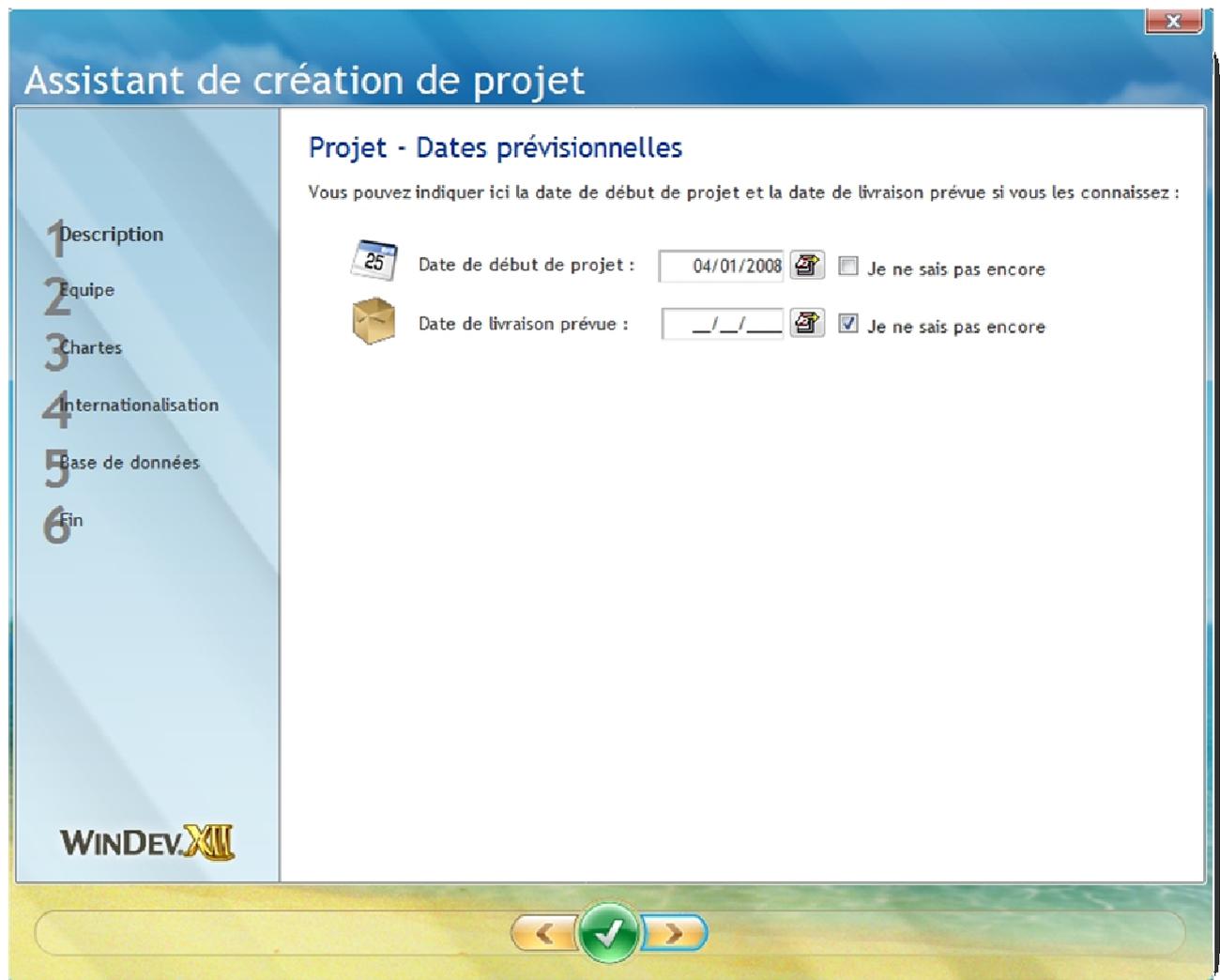
Ici, l'assistant nous demande ce que nous voulons réaliser, le choix par défaut « **Exécutable (.exe)** » nous convient, cliquons sur le bouton **Suivant**.



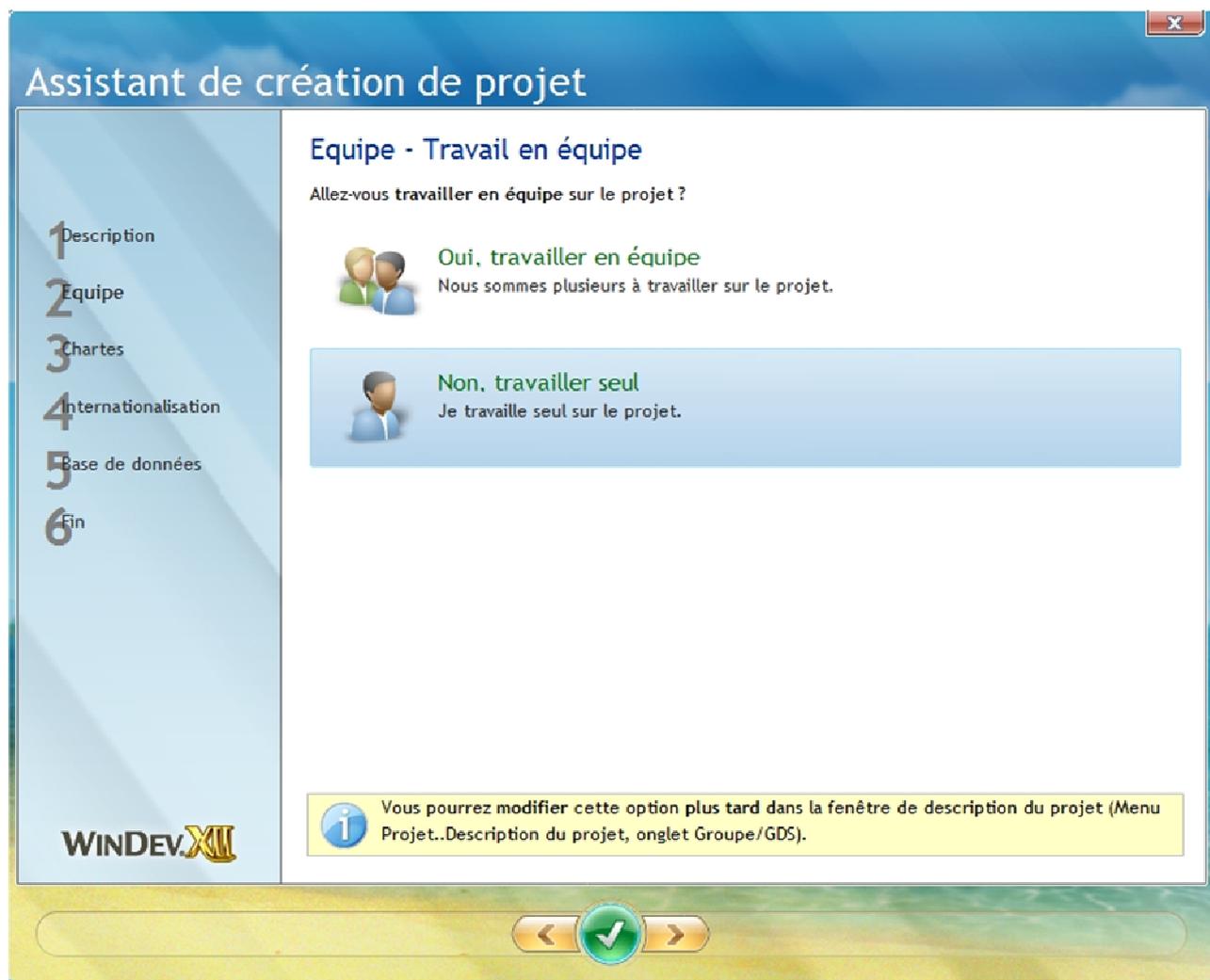
Le choix par défaut « **Plate-forme Windows** » nous convient, cliquons sur **Suivant**.



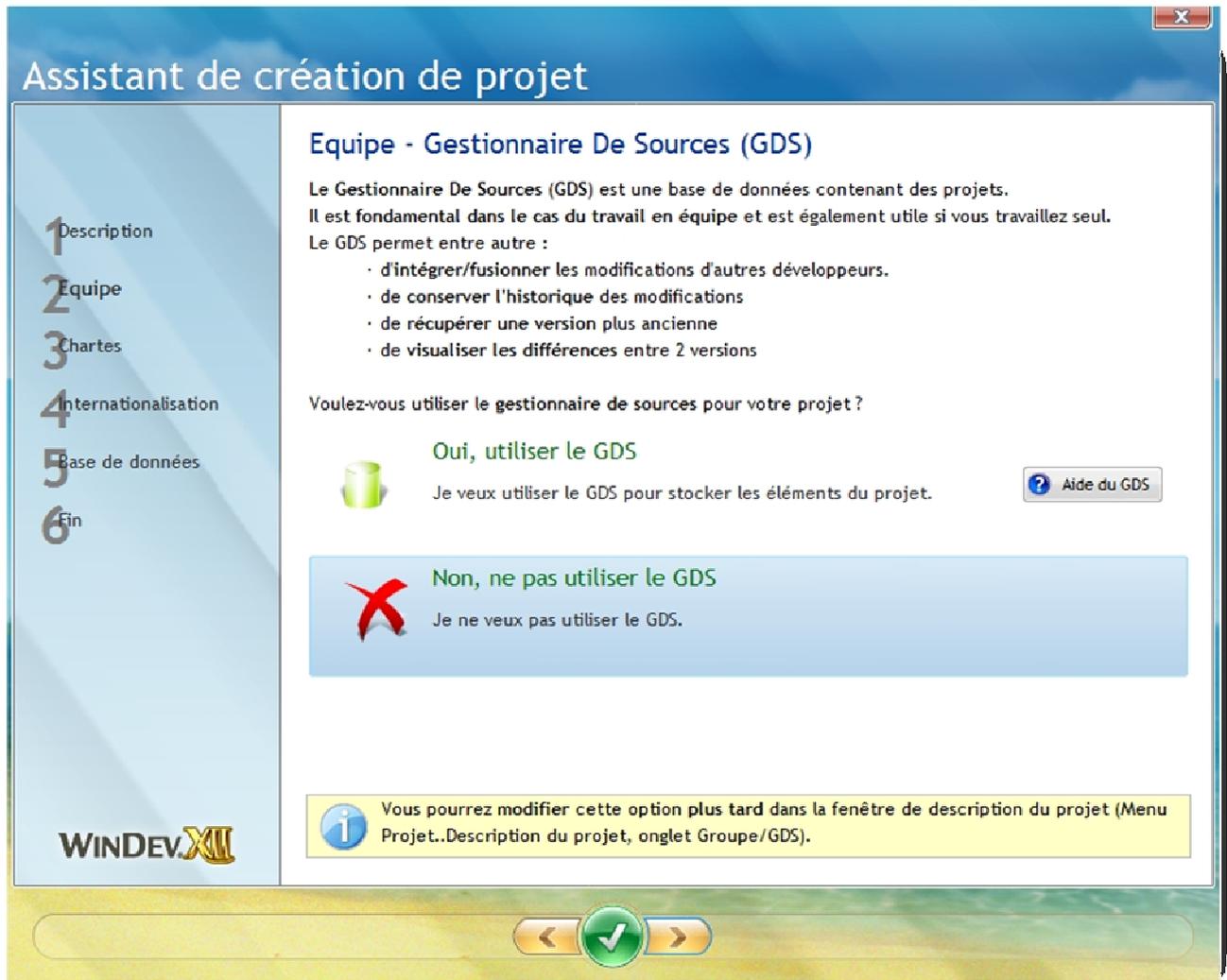
Ici, vu la modestie de notre projet, nous allons rien modifier à cet écran et passer directement au suivant.



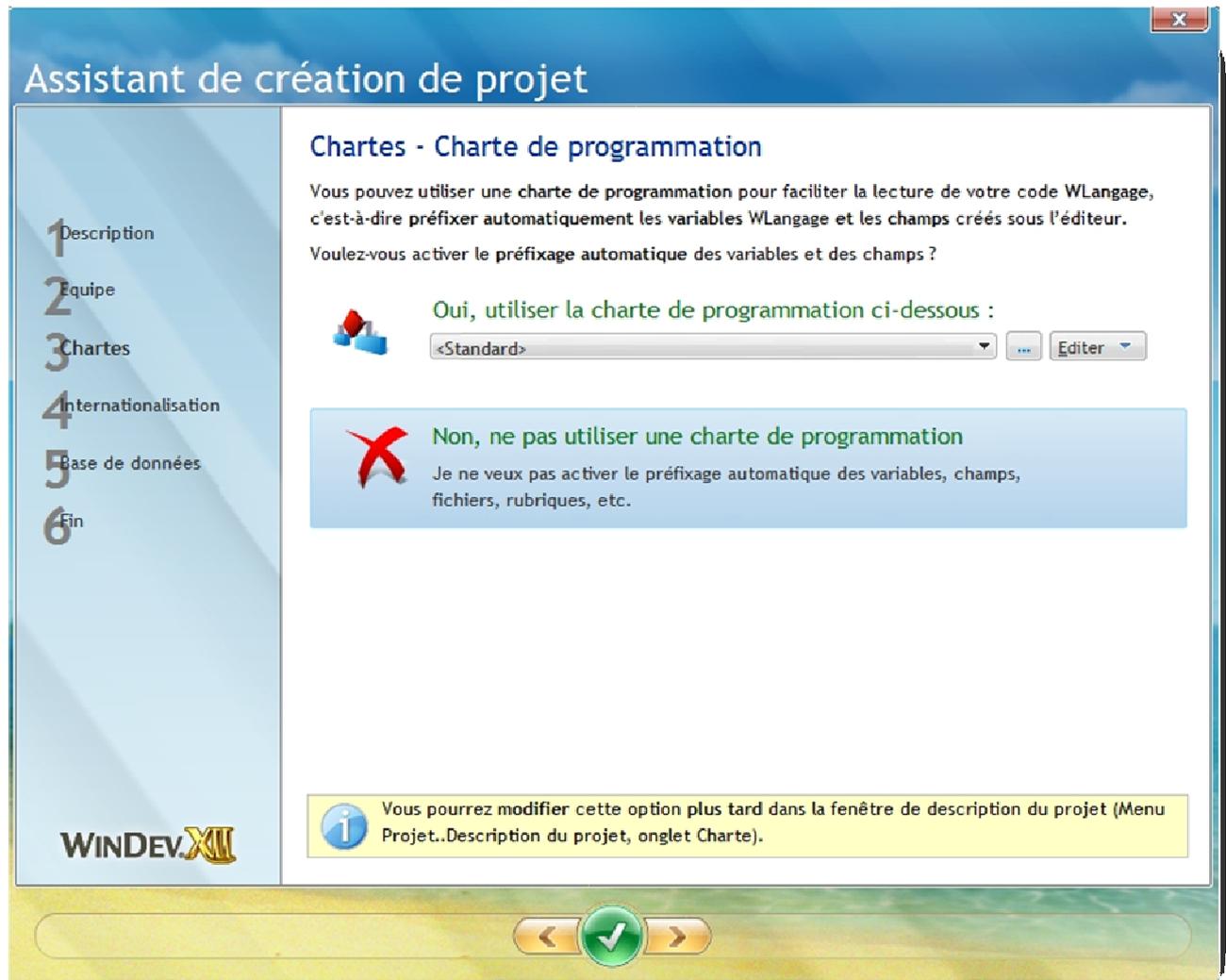
Là non plus, nous n'avons rien à indiquer, hop suivant !



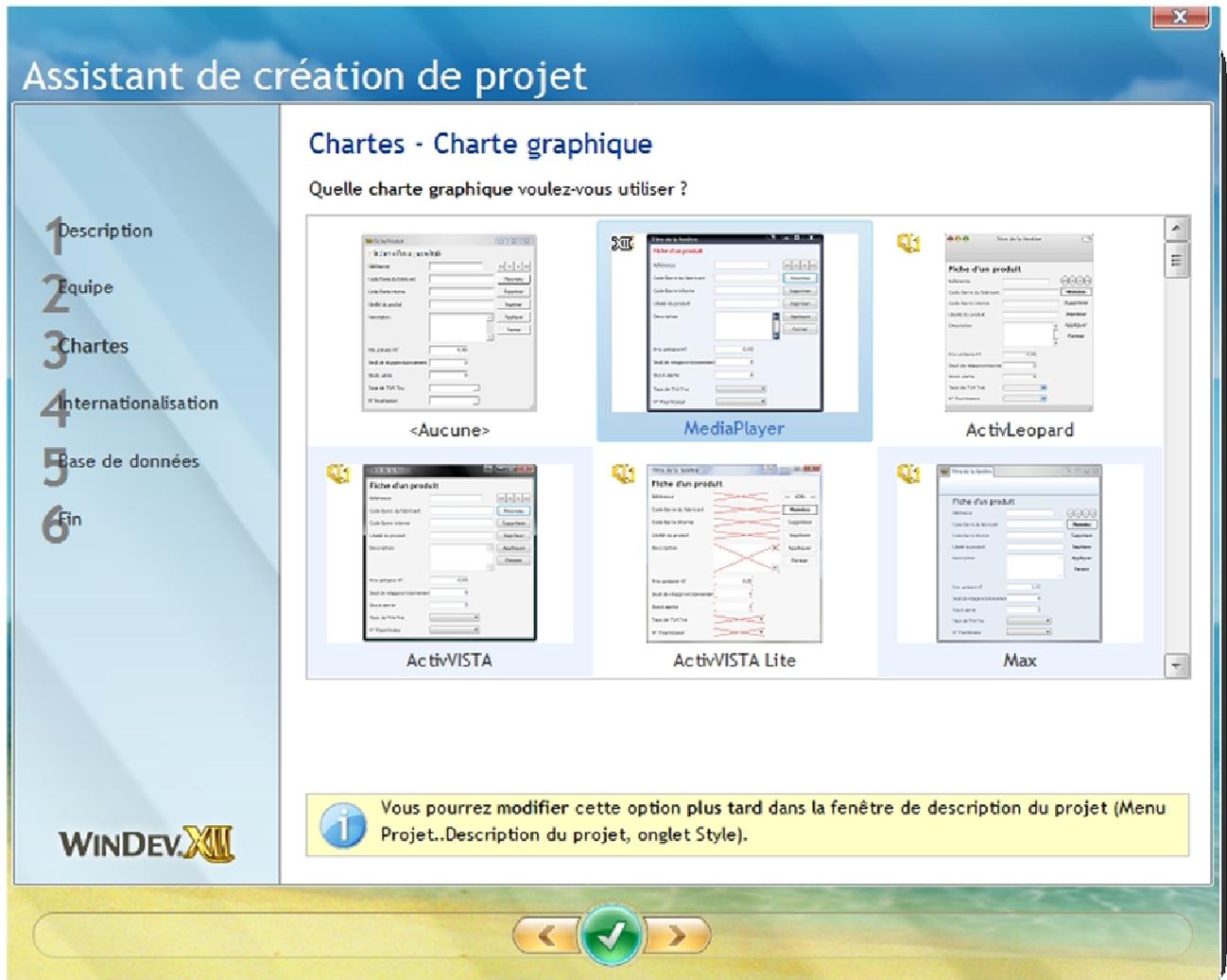
Ici, indiquez que vous travaillez seul et cliquez sur **Suivant**.



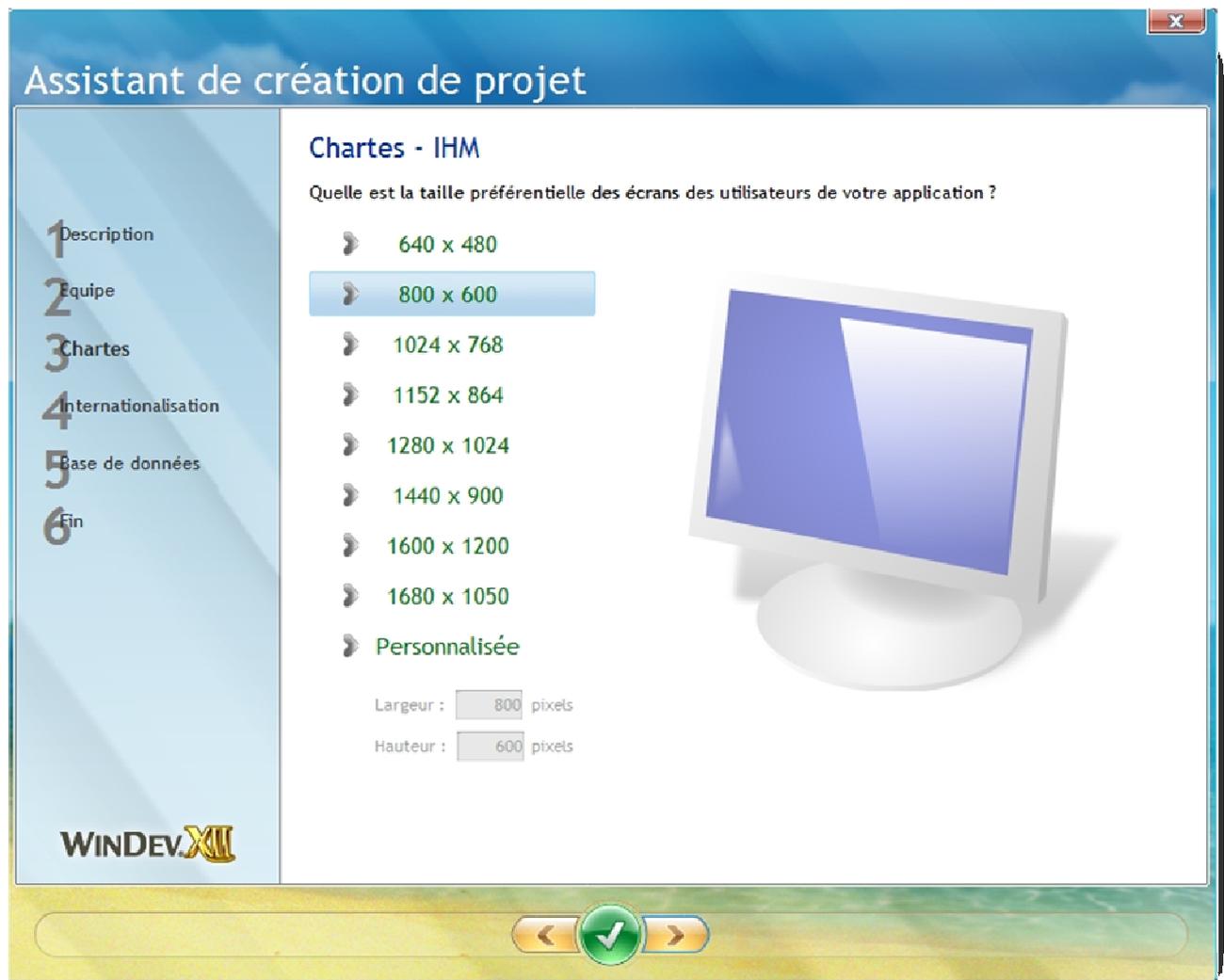
Nous n'allons pas utiliser le gestionnaire de sources, un clic sur **Suivant**.



Nous n'allons pas demander à WinDev de préfixer nos variables et autres objets, choisissez le choix « **Non, ne pas utiliser de charte de programmation** » et **Suivant**.



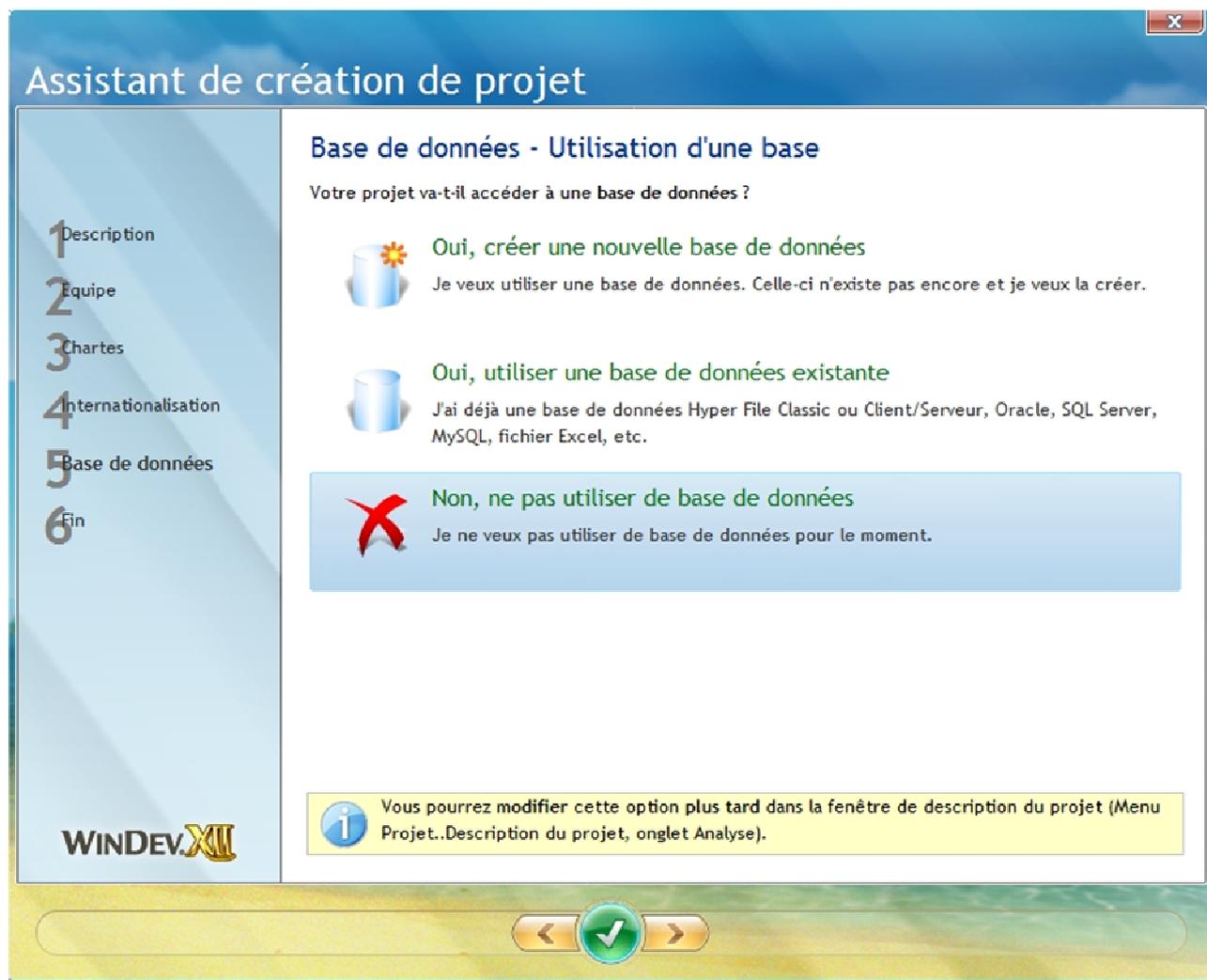
Ici, vous pouvez choisir une charte graphique, par exemple **MediaPlayer** puis un clic sur **Suivant**.



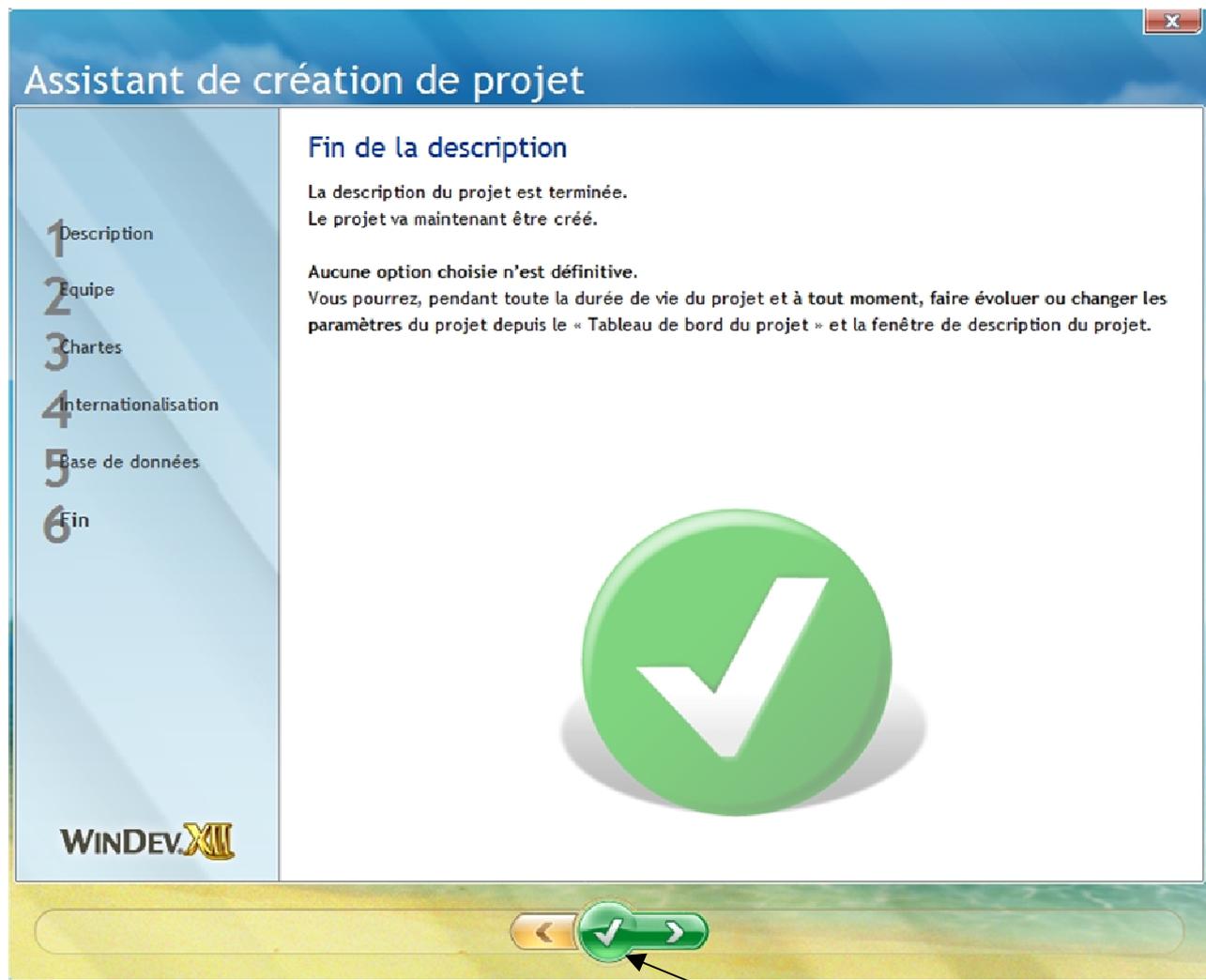
Nous garderons le choix proposé par défaut, cliquez juste sur **Suivant**.



Notre projet ne gèrera aucune autre langue que le français, vous pouvez cliquer directement sur le bouton **Suivant**.



Nous n'utiliserons pas de base de données, sélectionnez ce choix-là et cliquez sur le bouton **Suivant**.

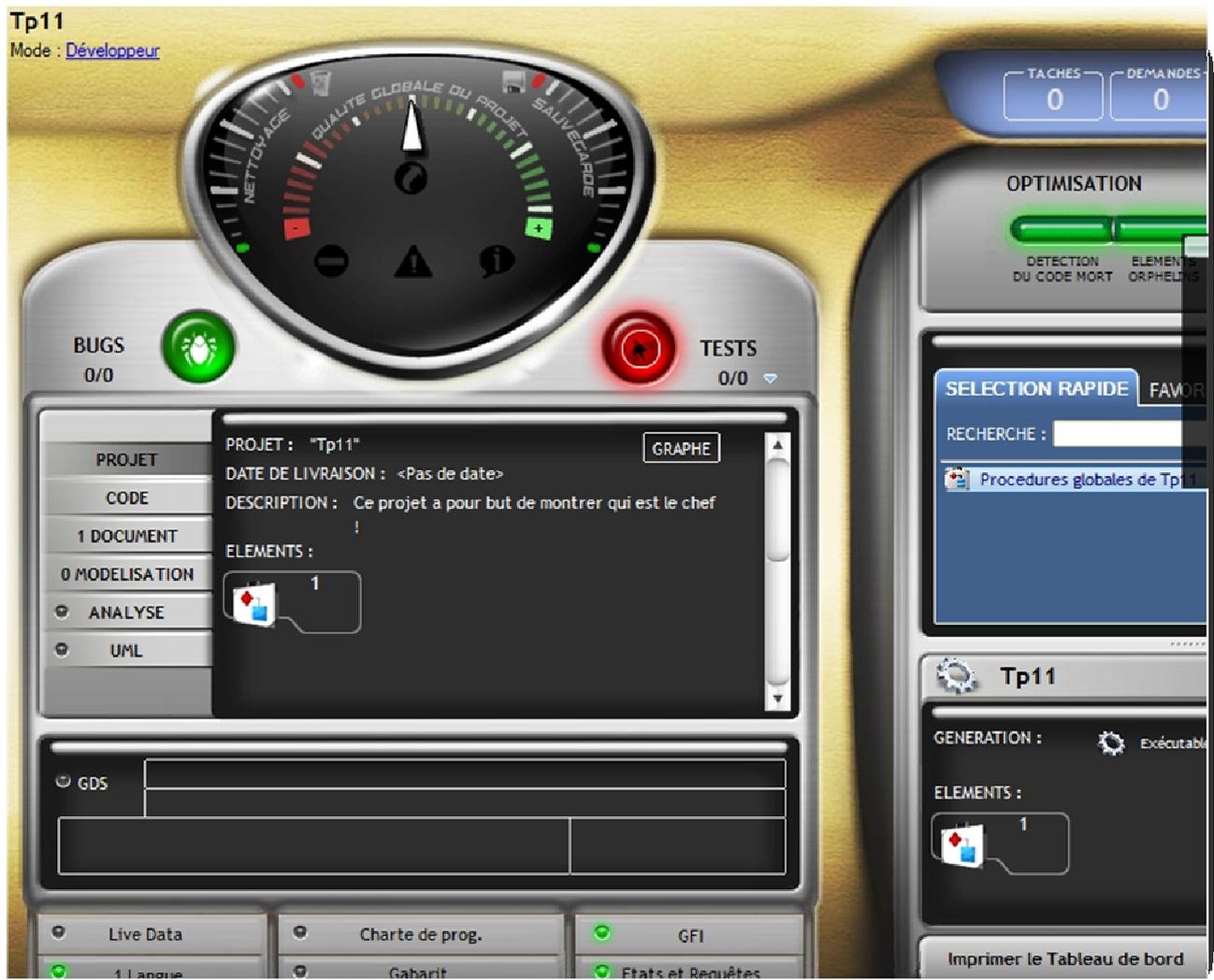


Nous voici arrivé à la fin de l'assistant vous pouvez cliquer sur le Jet vert.

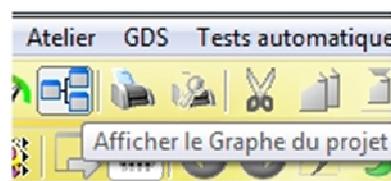


WinDev nous demande ce que l'on veut réaliser, cliquez sur « **Aller directement dans l'éditeur de WinDev** »

Si vous êtes sous le tableau de bord :



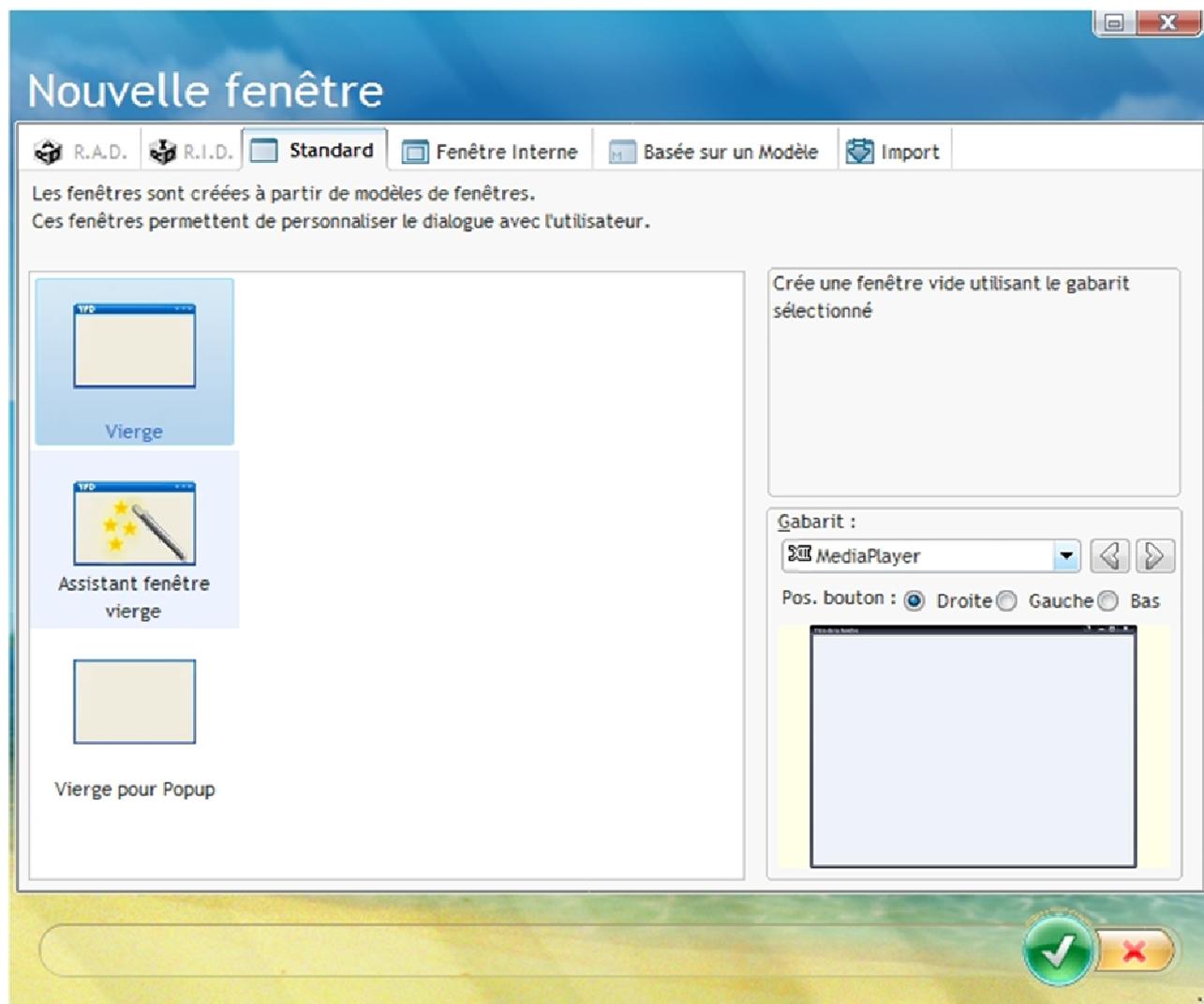
Cliquez sur l'icône « **Afficher le graphe du projet** » :



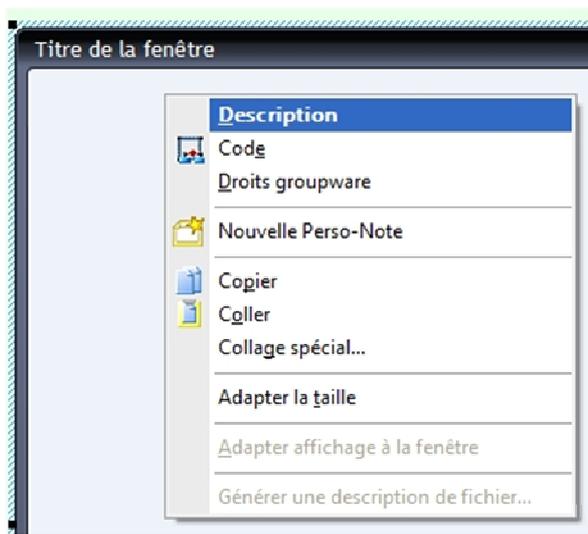
Nous allons créer maintenant la seule et unique fenêtre du projet. Cliquez sur **Fichier** puis **Nouveau** puis dans le carrousel choisissez **Fenêtre**.



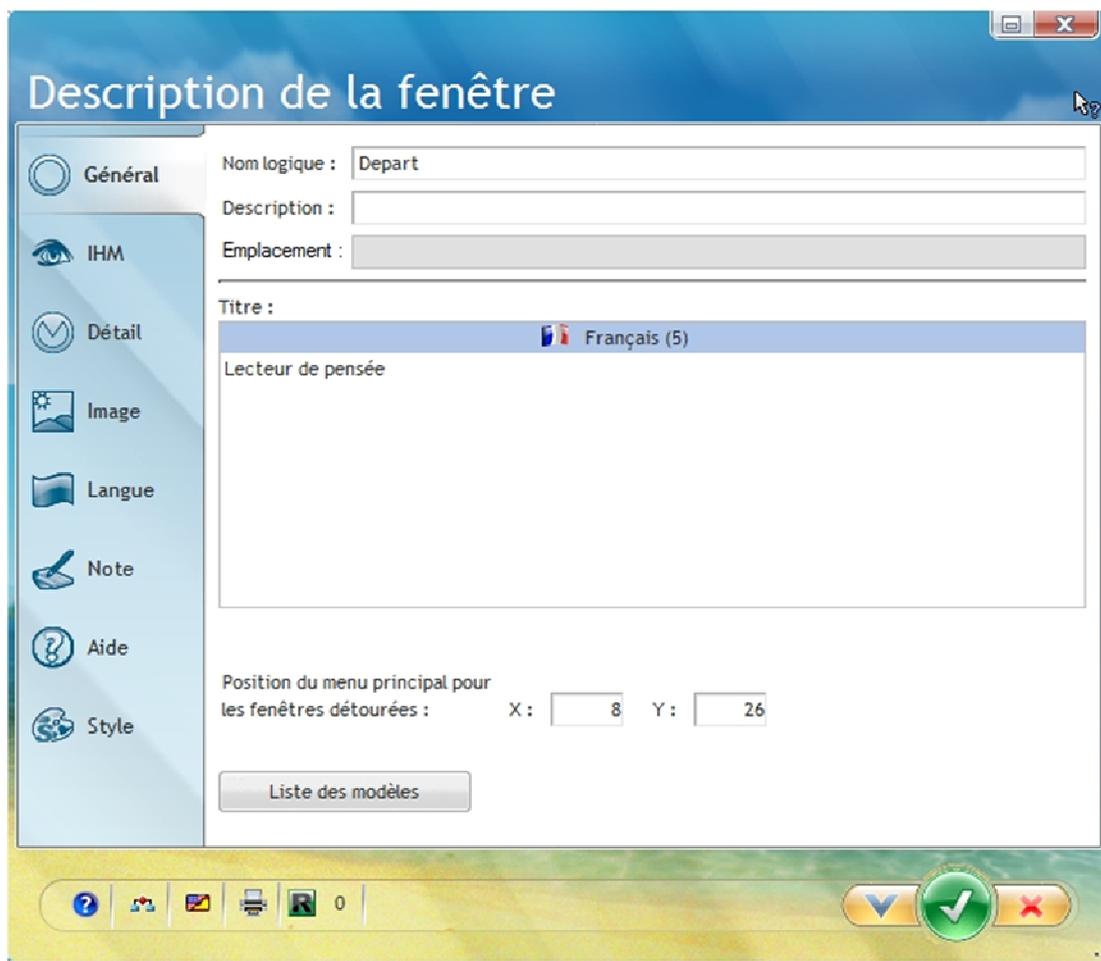
Choisissez ensuite **Vierge** .



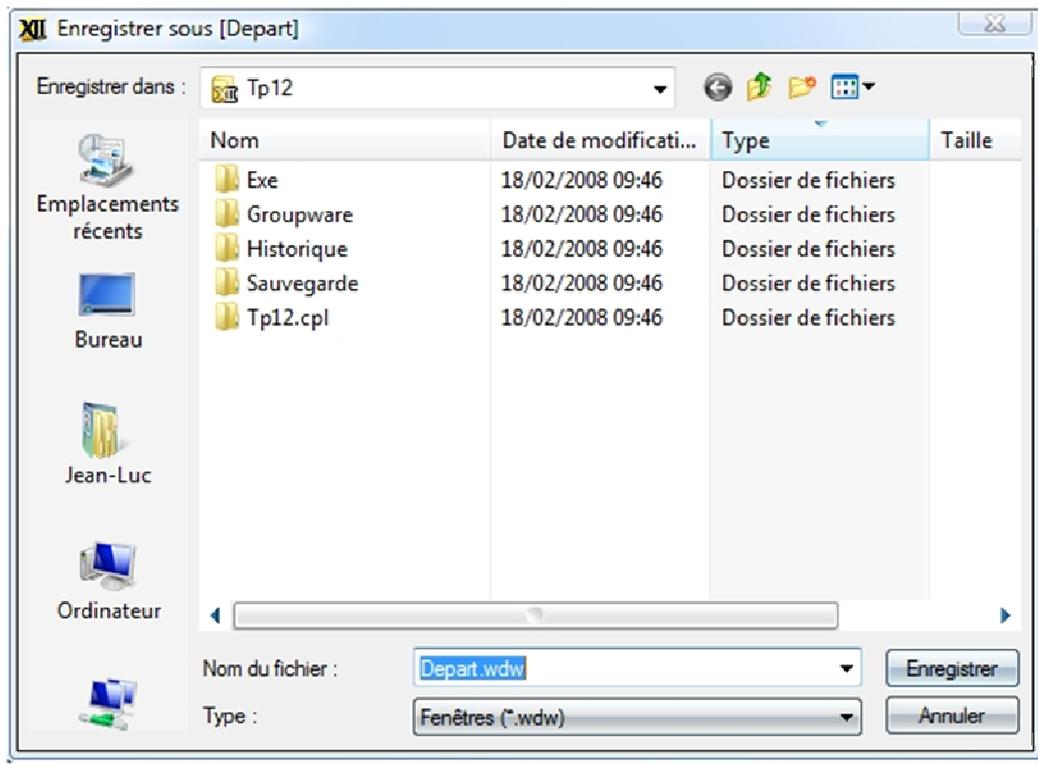
Cliquez sur le Jet vert la nouvelle fenêtre doit apparaître à l'écran. Faites un clic droit à l'intérieur de la fenêtre pour faire surgir le menu contextuel.



Choisissez le choix **Description**. Remplissez les champs comme illustrés ci-dessous :

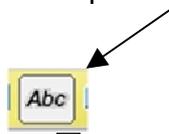


Ensuite, cliquez sur le Jet vert. Nous allons maintenant enregistrer cette nouvelle fenêtre. Pour cela cliquez sur **Fichier** puis **Enregistrer sous**



Validez en cliquant sur le bouton **Enregistrer**.

Nous allons nous consacrer aux objets nécessaires et ensuite au code.
 Nous allons commencer par insérer un champ libellé

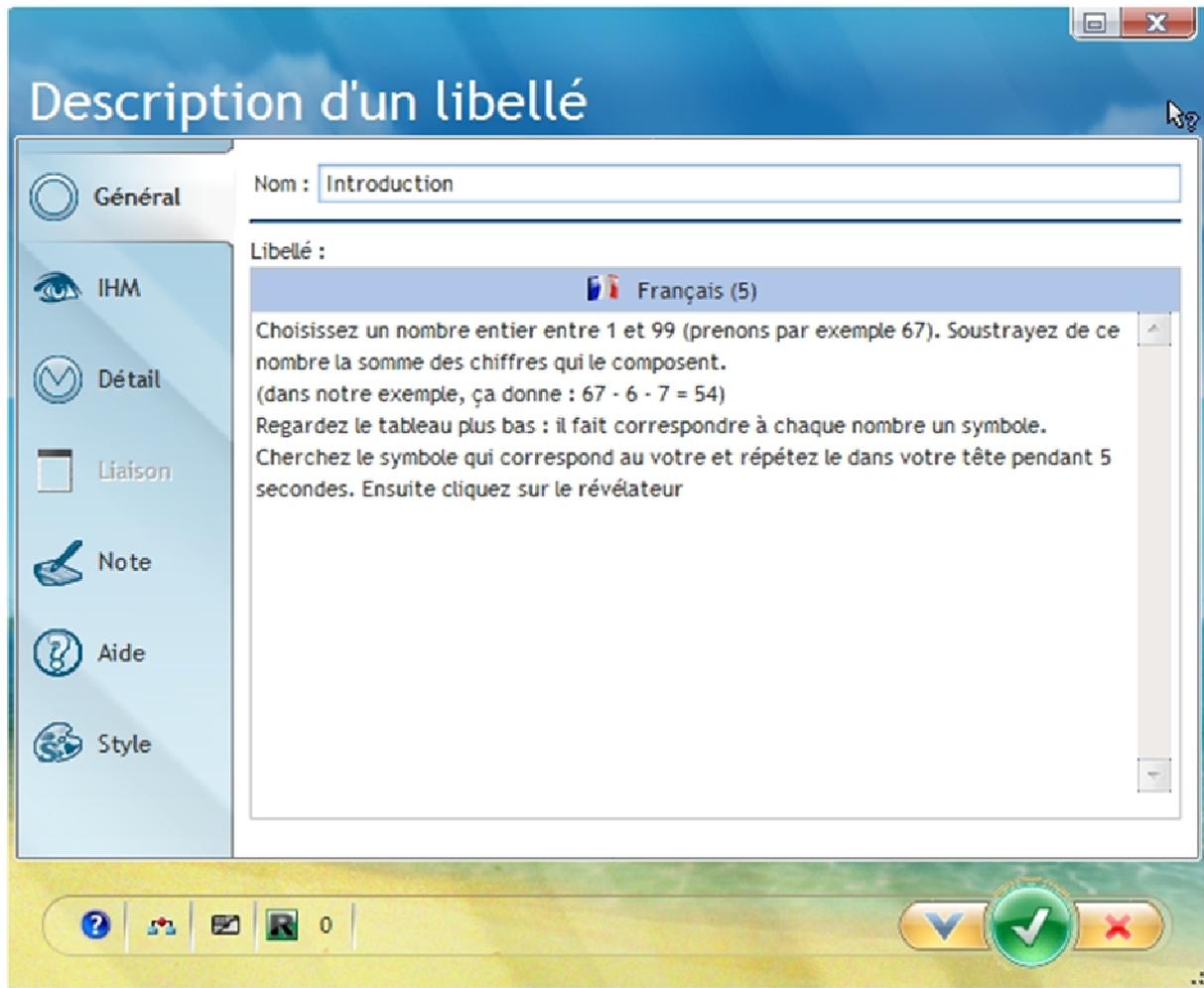


Positionnez-le comme ceci :



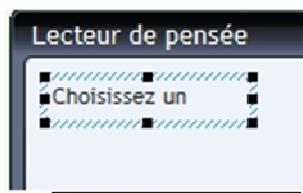
Faites un clic droit dessus pour faire apparaître le menu contextuel et choisissez le menu **Description**.

Modifiez comme indiqué ci-dessous :



Validez votre saisie en cliquant sur le jet vert.

Nous allons mettre en forme ce libellé. Pour cela cliquez dessus :



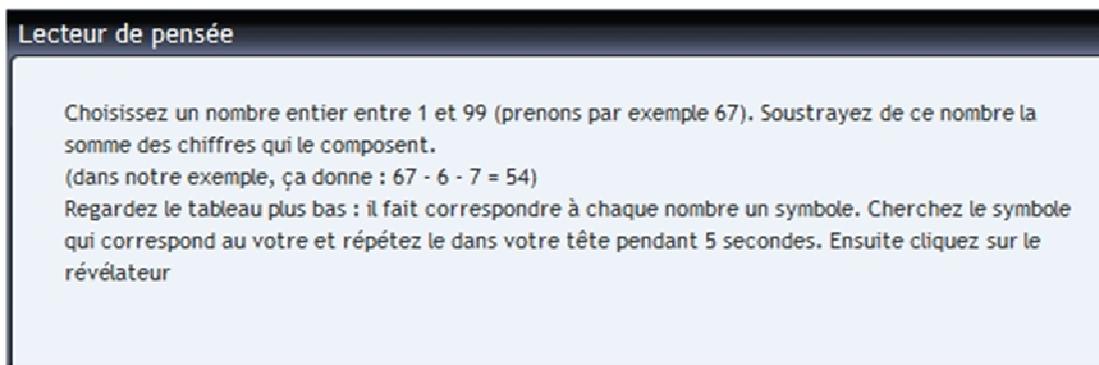
Regardez en bas et à droite de votre éditeur de fenêtre vous devriez voir ceci :



Nous pouvons lire le nom de notre objet libellé, son positionnement à l'intérieur de la fenêtre et sa taille. Nous allons modifier les deux dernières zones de la façon suivante :



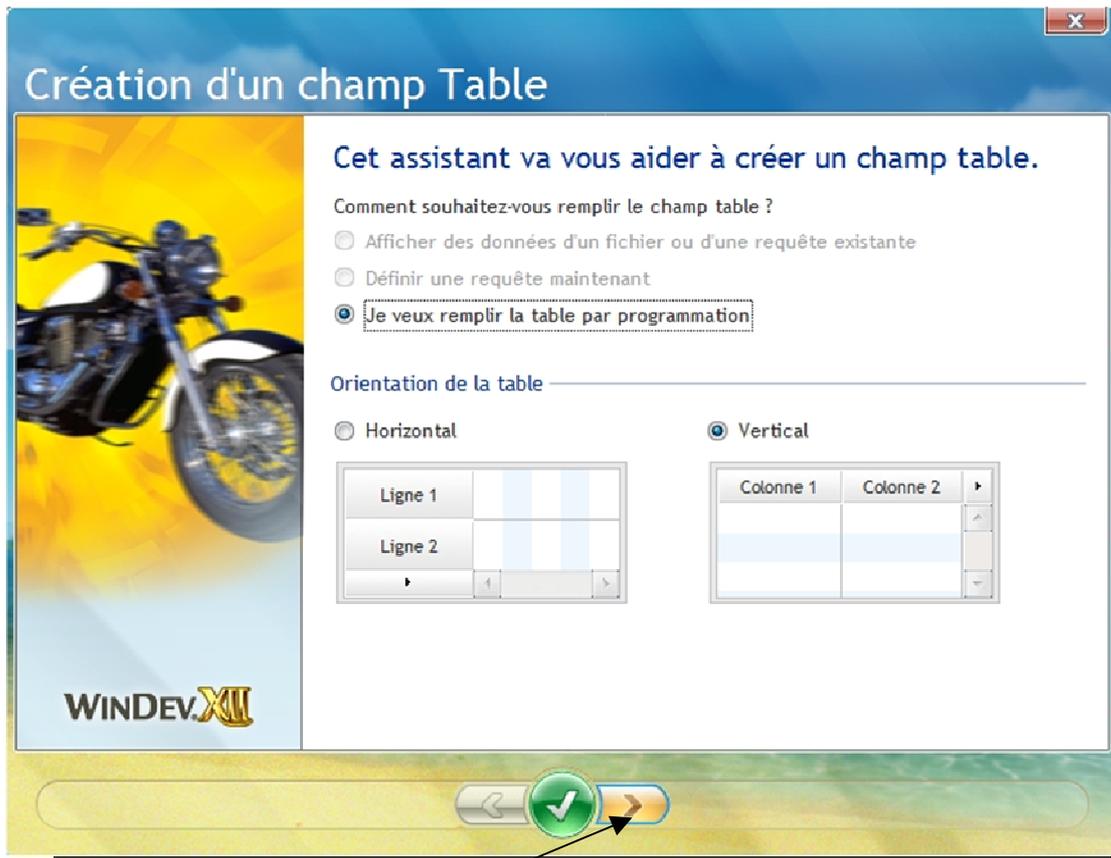
Voici le nouveau libellé :



Maintenant nous allons insérer une table mémoire. Cliquez sur cette icône :



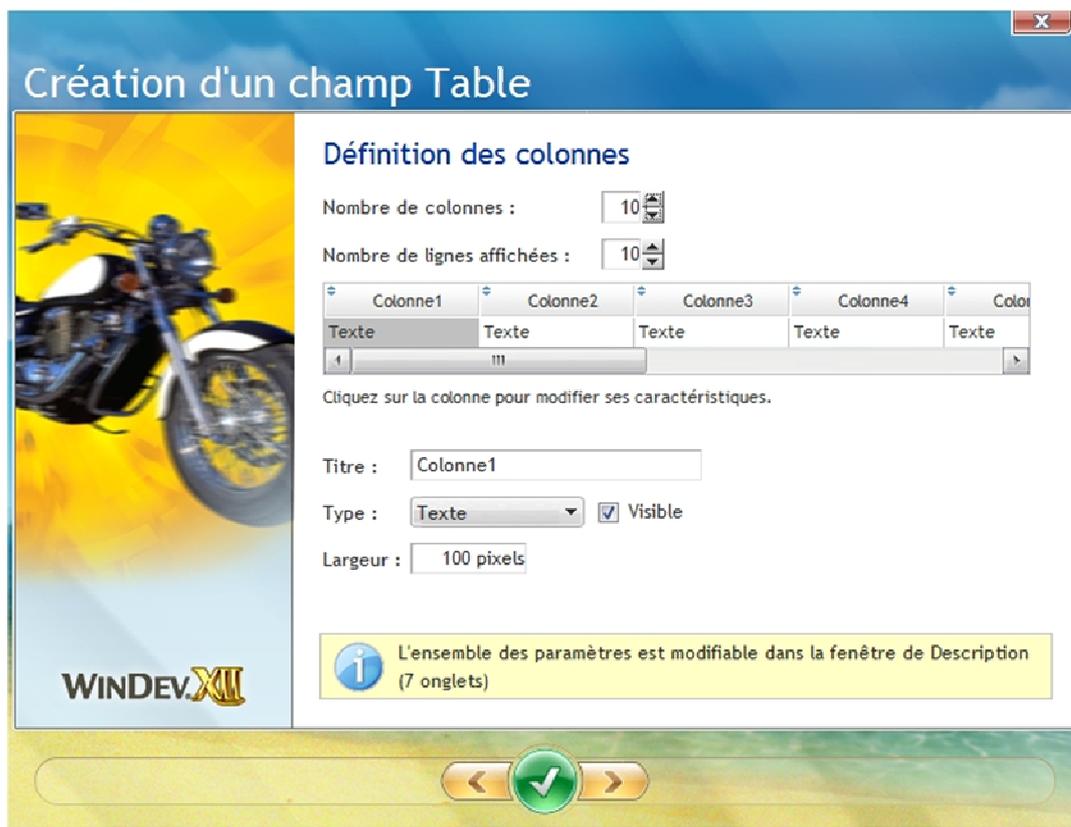
Un assistant de création de table se déclenche :



À ce stade, cliquez sur **suivant**.



Choisissez une table en affichage et sans bandeau de sélection. Cliquez ensuite sur **suivant**.



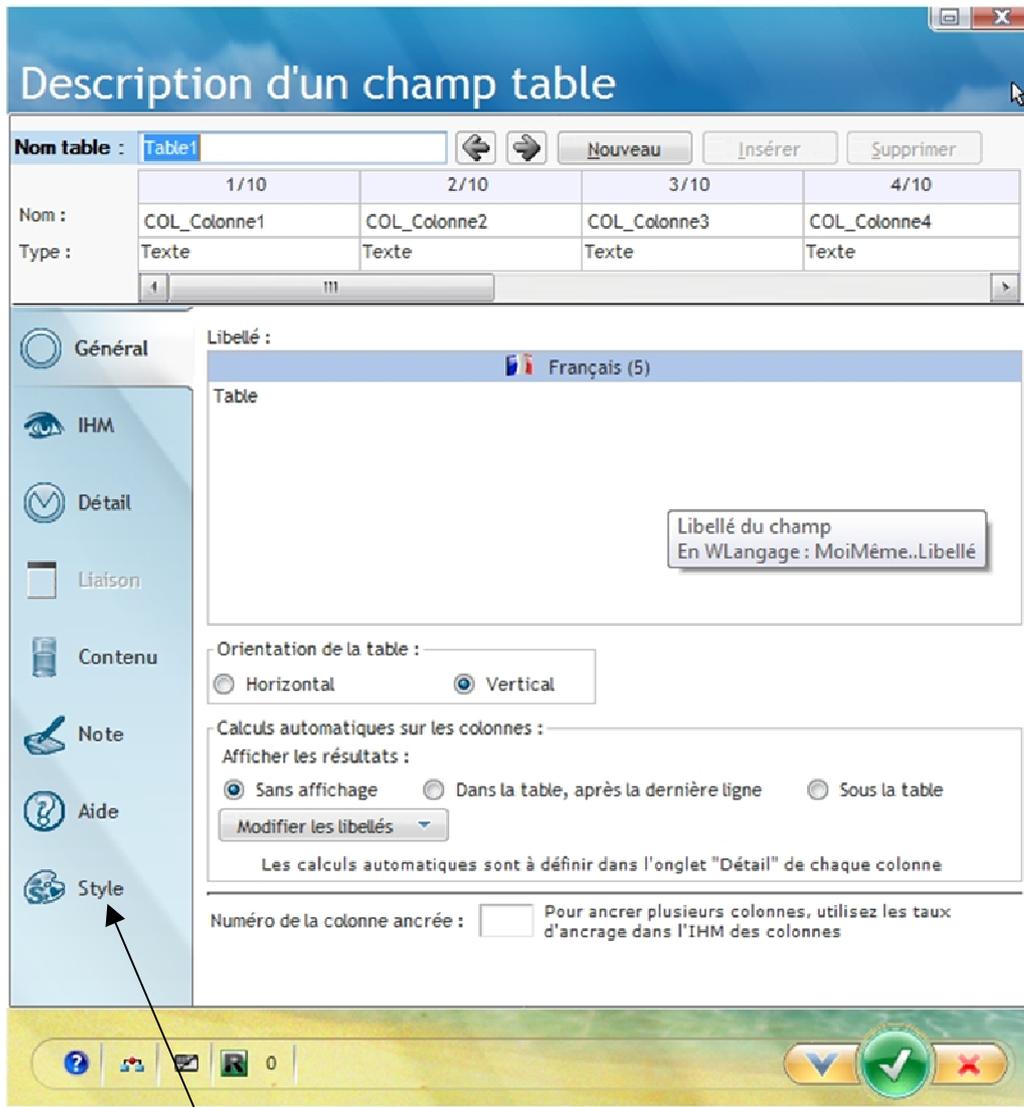
Comme ci-dessus, choisissez 10 colonnes et 10 lignes puis cliquez sur **suivant**.



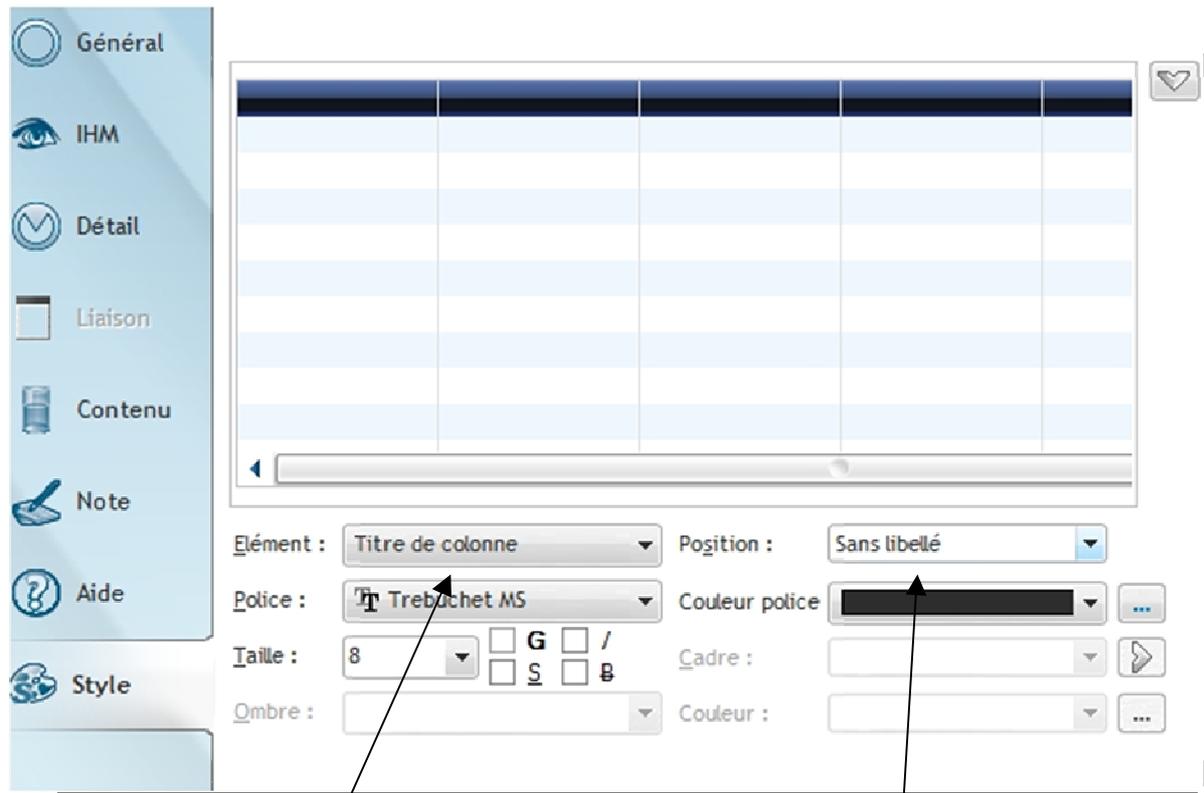
Vérifiez que vous avez les mêmes informations que ci-dessus et cliquez ensuite sur le jet vert.

Voilà votre table mémoire est positionnée, il reste plus qu'à la mettre en forme.

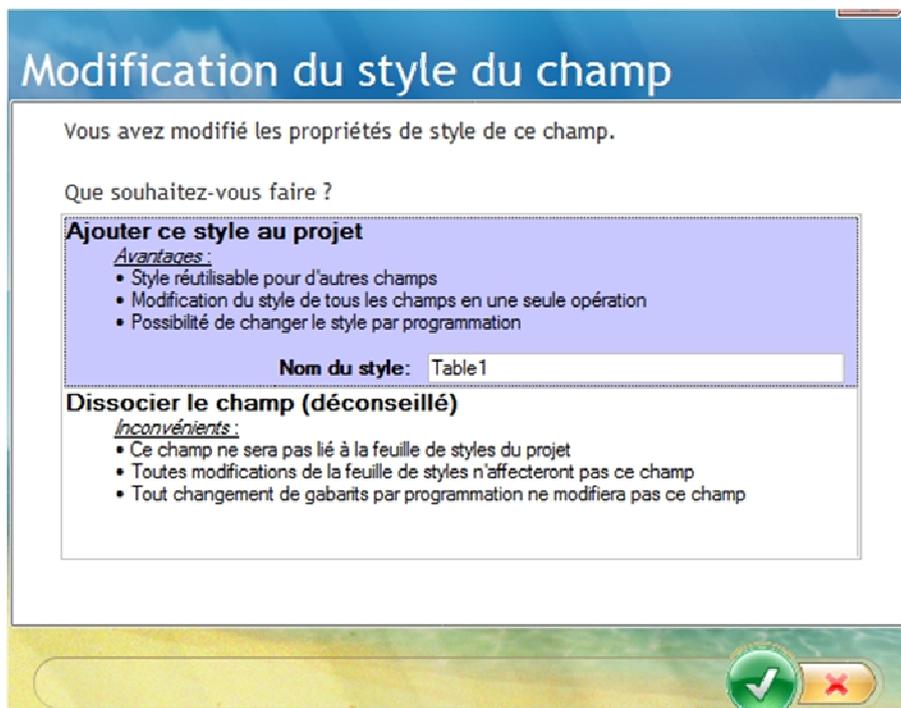
En premier lieu nous allons enlever l'affichage des titres de colonne. Pour cela, faites un clic droit sur la table et choisissez **Description**.



Cliquez sur l'onglet Style.

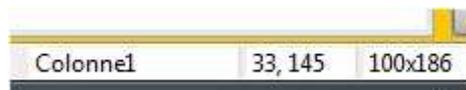


Choisissez **Titre de colonne** dans la combo **Élément** et **Sans libellé** dans la combo **Position**. Cliquez ensuite sur le jet vert pour valider vos modifications.



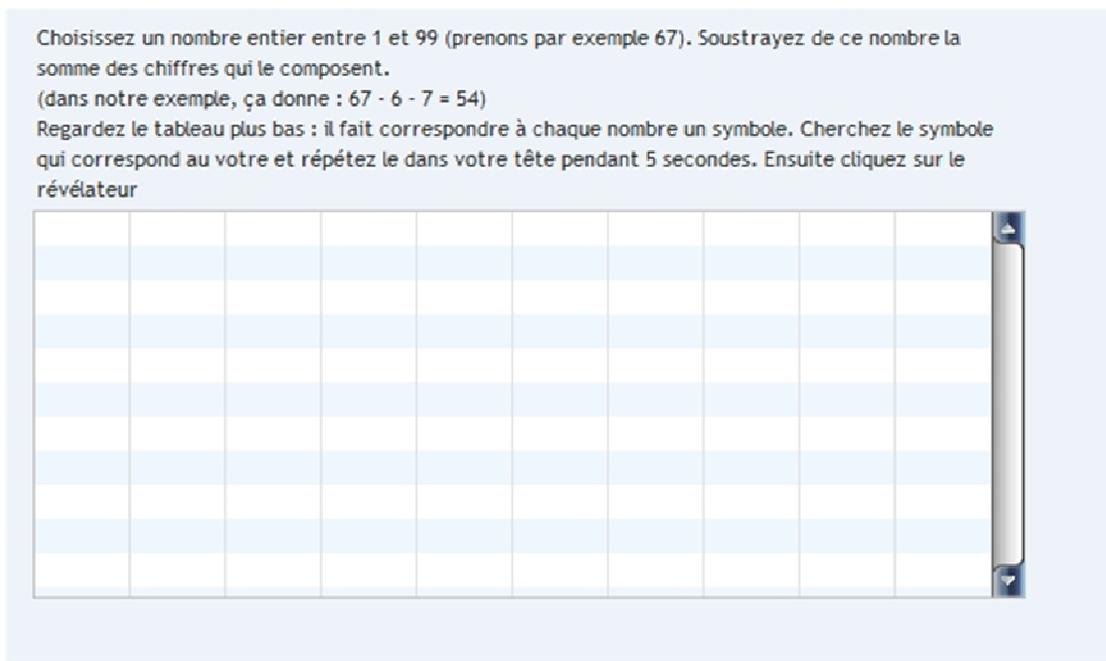
Comme le style par défaut a été modifié, WinDev vous propose d'ajouter ce nouveau style au projet. Cliquez sur le jet vert. Si vous rencontrez un problème à l'enregistrement sélectionnez **Dissocier le champ**.

Maintenant, nous allons réduire la largeur de chaque colonne. Pour cela, cliquez sur la première des dix colonnes.



Voici ce que vous devriez voir en bas à droite. Remplacez 100x186 par 50x186. Cela aura pour effet de diviser la largeur de la colonne par 2. Répéter cette manipulation pour les 9 autres colonnes.

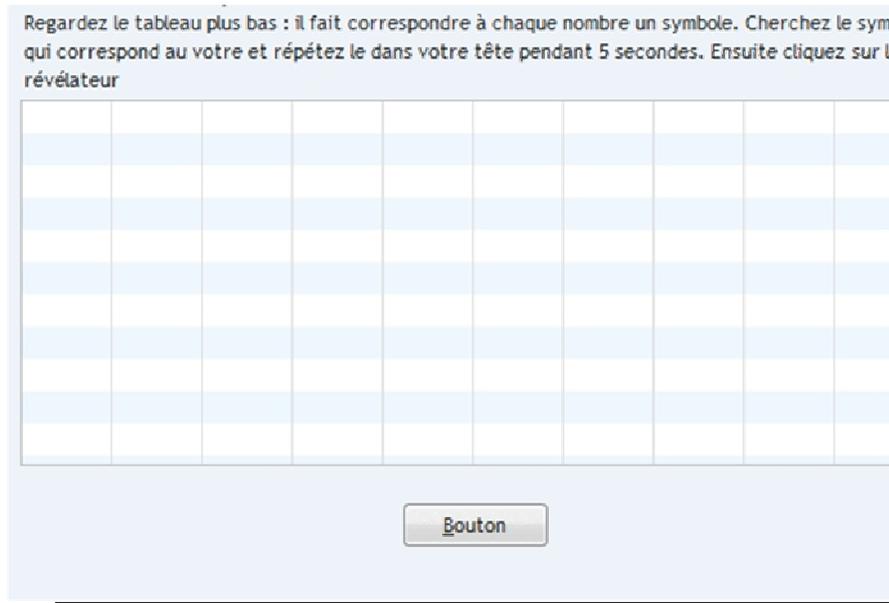
Voici ce que vous devriez obtenir après réduction des largeurs de colonne et réajustement de la largeur globale de la table.



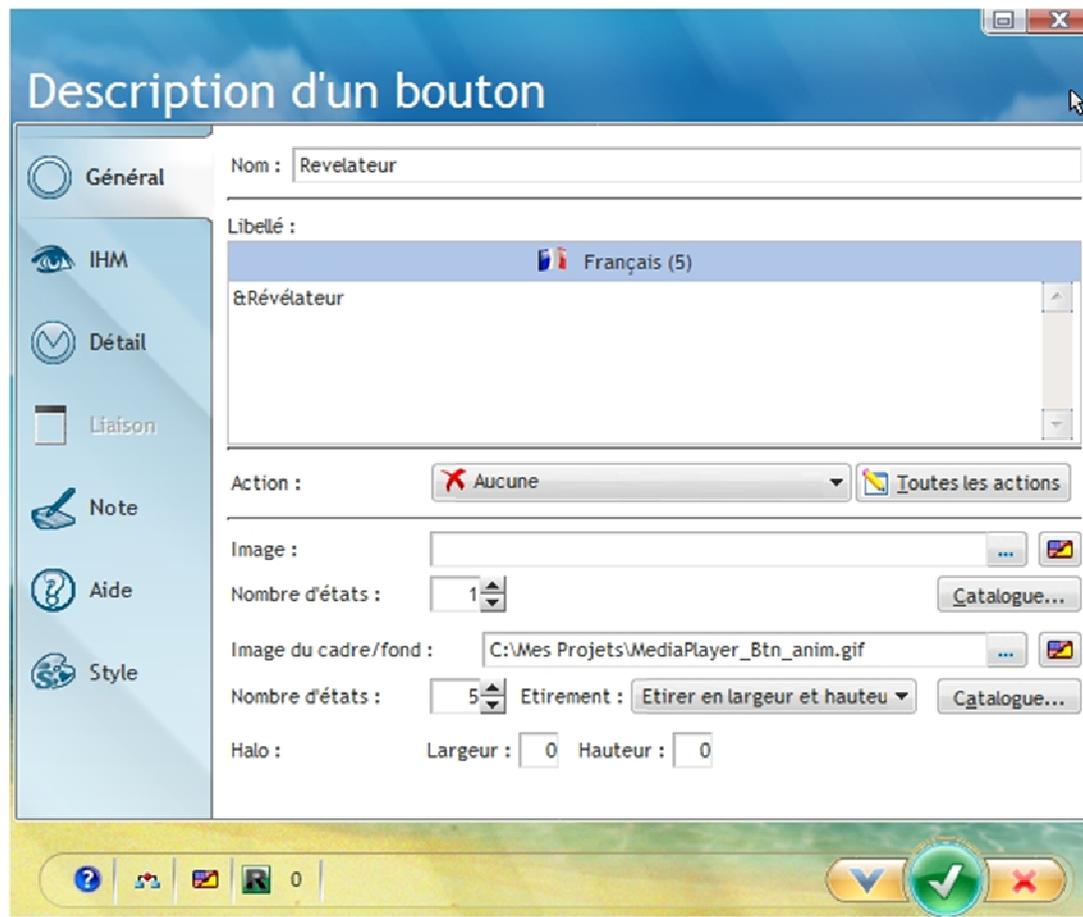
Nous allons faire disparaître l'ascenseur vertical. Pour cela, cliquez sur la table avec le bouton droit de la souris pour faire apparaître le menu contextuel et cliquez ensuite sur **Description**. Allez sur l'onglet **Détail** puis dans la zone Paramètre ascenseur choisissez **non** dans la combo **ascenseur horizontal** et **ascenseur vertical**. Il ne vous reste qu'à valider et enregistrer la fenêtre.

Le dernier objet à placer et un bouton.

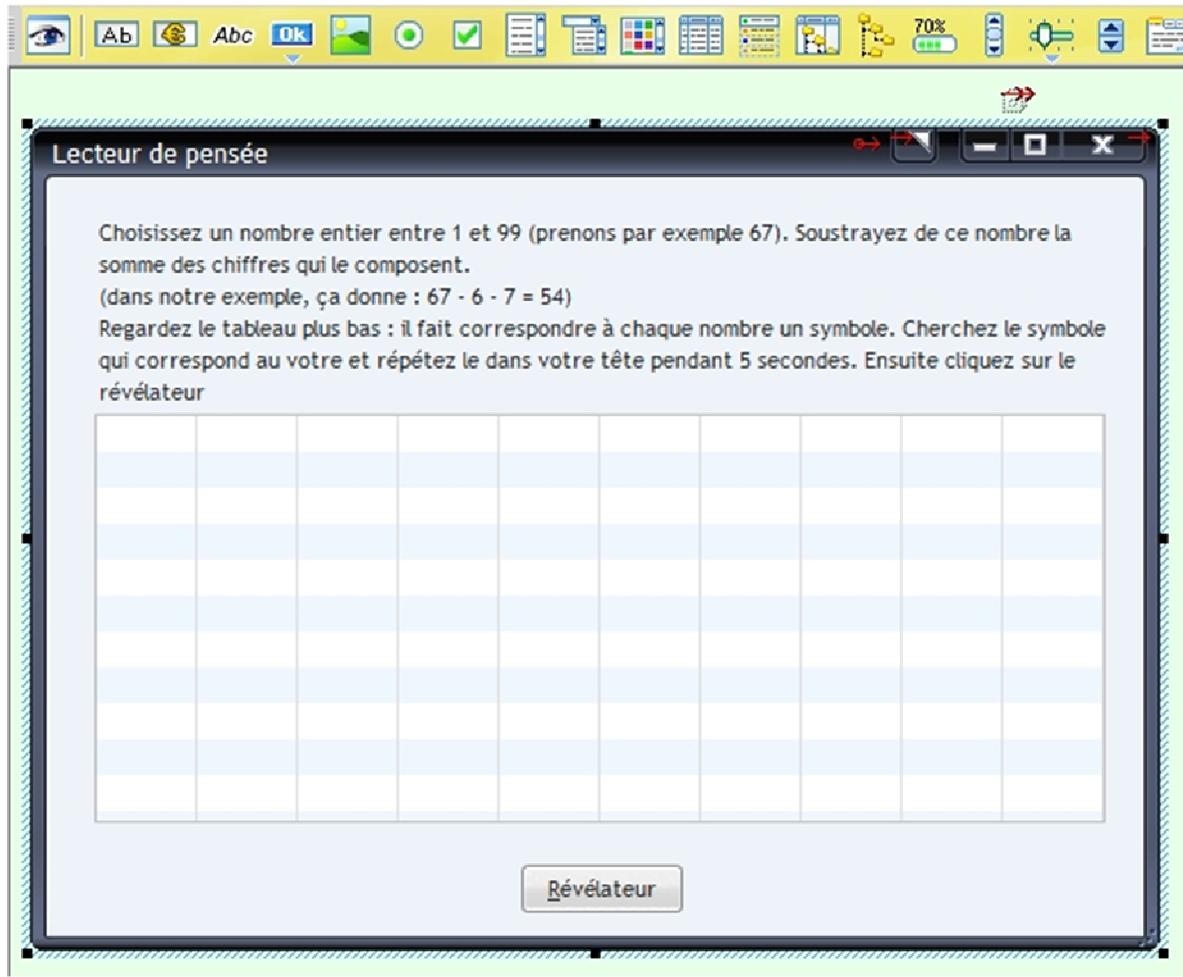
Créez-en un et placez-le comme ceci :



Nous allons lui donner un nom et un libellé plus explicite. Faites un clic droit dessus et choisissez **Description**.



Modifiez le nom et le libellé comme ci-dessus. Ensuite, validez. N'hésitez pas à retailler la fenêtre pour qu'elle ressemble à ceci :

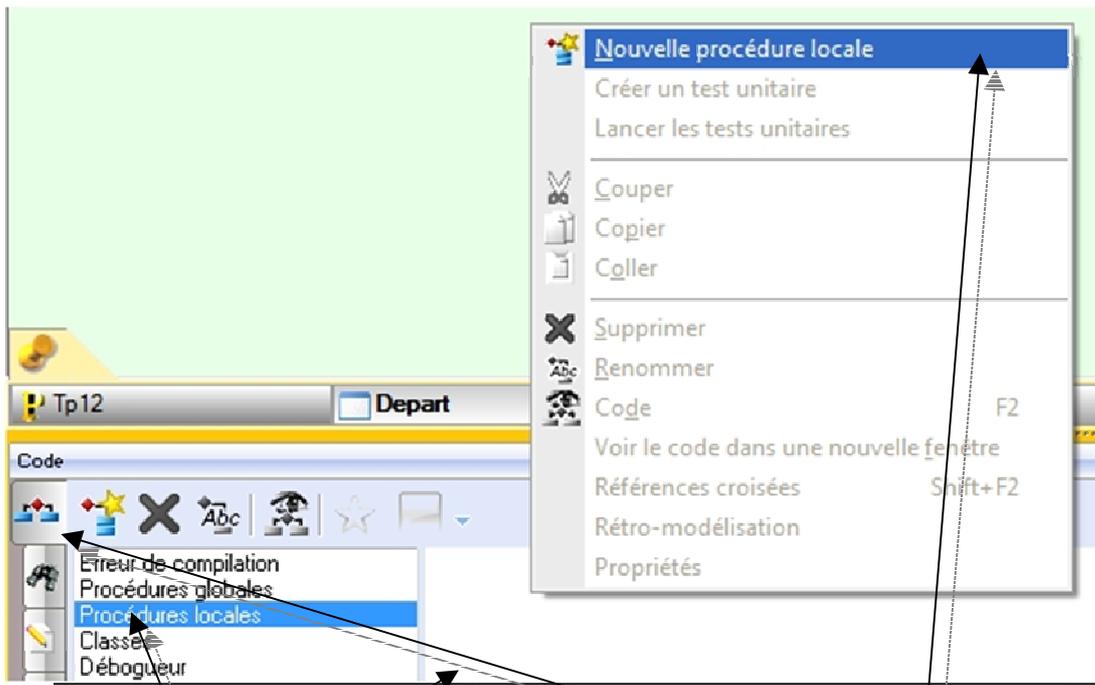


Nous allons maintenant commencer la phase de codage par la création d'une variable locale à la fenêtre.

Faites un clic droit sur une zone vierge de la fenêtre, ensuite choisissez code. Saisissez ceci dans la zone déclaration globale de la fenêtre Départ:

```
 Déclarations globales de Départ  
SymboleMagique est un caractère
```

Maintenant nous allons créer une procédure locale que nous nommerons « **RemplirTable** »



Dans la zone inférieure de l'éditeur, cliquez sur l'onglet du **code**, puis sur « **Procédures locales** ». Enfin, faites un clic avec le bouton droit de la souris, dans la zone de droite pour faire apparaître le menu contextuel suivant.



Saisissez « **RemplirTable** » en validant la saisie en appuyant sur la touche entrée.

Vous devriez vous retrouver ensuite sous l'éditeur de code.

```

Procédure locale RemplirTable *
// Résumé : <indiquez ici ce que fait la procédure.
// Syntaxe :
//RemplirTable ()
//
// Paramètres :
// Aucun
// Valeur de retour :
// Aucune
//
// Exemple :
// Indiquez ici un exemple d'utilisation.
//
PROCEDURE RemplirTable ()
|
    
```

Voici le code que je vous laisse saisir. Je donnerai quelques explications ensuite.

```

Procédure locale RemplirTable

PROCEDURE RemplirTable()

    i, j sont des entiers // i ligne, j colonne
    t est un entier=0 // compteur
    sMesValeurs est une chaîne
    MonTableau est un tableau de 10 chaîne
    SymboleMagique=Caract(Hasard(224,250))

    TableSupprimeTout (Table1)

    POUR i=1 A 10
    POUR j =1 A 10
    SI modulo(t,9)=0 ALORS
        MonTableau[j]=t+" "+SymboleMagique
    SINON
        MonTableau[j]=t+" "+Caract(Hasard(224,250))
    FIN
    t++
    FIN
    sMesValeurs = TableauVersChaîne (MonTableau, TAB)
    TableAjoute (Table1, sMesValeurs)
FIN

```

Nous déclarons plusieurs variables, des indices (i,j) un compteur (t), une chaîne (sMesValeurs) qui contiendra le contenu du tableau (MonTableau).

Le code commence à affecter à la variable globale SymboleMagique un caractère choisi au hasard parmi les codes ascii compris entre 224 et 250.

Ensuite, la table mémoire est vidée.

Maintenant le processus de remplissage de la table commence : pour chaque ligne (de i=1 à 10) nous allons remplir chaque colonne (de j=1 à 10) de la valeur du compteur plus le SymboleMagique si le compteur est un multiple de neuf sinon un symbole ascii pris au hasard si compteur n'est pas un multiple de 9

A la fin du traitement de j, sMesValeurs récupère tout les éléments du tableau séparés par le caractère TAB.

Enfin, sMesValeurs est ajouté à la table.

Notez que nous aurions pu changer les deux dernières lignes par ceci :

```
Tableajoute(Table1, MonTableau[1]+tab+Montableau[2]+tab+...jusqu'à
...+MonTableau[10])
```

Voilà pour la procédure. Il nous faut programmer l'affichage de la table. Pour cela, faites un clic droit dessus et choisissez **Code**.

Saisissez le code suivant dans la zone **Initialisation de Table1** :



La table lancera la procédure de remplissage dès qu'elle sera créée.

Intéressons-nous au code du bouton :



Le code affichera une fenêtre d'information indiquant quel code à été choisi. Ensuite dès que l'utilisateur aura fermé la fenêtre d'information la table se régénérera.

Voilà vous pouvez lancer ce projet et voir par vous-même si le programme devine vos pensées!!!!

Je pense que les plus rusés auront trouvé l'astuce, pour les autres, comme indice je vous dirais juste de regarder la diagonale.