

C33 Maquetter une application, la développer à l'aide d'un langage de programmation événementielle

Le candidat est invité à rechercher une illustration, tirée de son activité, de chaque aspect technique de la compétence correspondant présenté dans cette fiche. Cette illustration pourra être mentionnée dans le dossier, et sera présentée lors de l'épreuve.

La présente fiche se présente sous la forme d'une énumération, elle n'est ni un format ni un plan pour l'épreuve ou le dossier d'activité.

Les termes en gras appartiennent au vocabulaire technique de référence de la compétence, ils doivent donc être naturellement employés par le candidat lors de l'épreuve

1. Conception de l'IHM :

Choix des **contrôles** variés et adaptés au contexte : **zone de texte**, **zone de liste**, **cas à cocher**, **boutons d'option**, **curseur**, etc.

Recours à une **charte graphique** (feuille de style ou autre)

Enchaînement d'écrans, **navigation** dans les pages d'une application

Fenêtre **modale** ou non

2. Programmation événementielle

Les **événements** peuvent être **déclenchés** par l'utilisateur (« Clic » d'un bouton) ou par un autre événement (la méthode « Effacer » appliquée à une zone de texte déclenche « en cascade » l'événement « Changé » pour cette zone de texte).

Les événements surviennent en grand nombre lors de l'exécution d'une **application événementielle** (actions de l'utilisateur sur les contrôles de l'IHM ou événements « en cascade »). Seuls certains d'entre eux sont effectivement programmés par le développeur : s'il a déposé un bouton sur l'IHM, il aura probablement programmé l'événement « Clic » de ce bouton, mais pas forcément l'événement « glissé/déplacé ».

3. Enrichissements possibles

- Bibliothèques de classes
- Classes avec leurs propres événements