

## Programmation des Interfaces Interactives Avancées

### Travaux pratique numéro 8

Ce TP est la continuation des deux TPs précédents. Vous allez maintenant permettre de créer des formes, en plus de pouvoir les déplacer.

Pour commencer :

- Créez un nouveau projet que vous appellerez TP8.
- Ajoutez un nouvel élément appelé `ZoneDessin` que vous ferez hériter de la classe `Control`, comme dans le TP précédent.
- Ajoutez un nouvel élément appelé `Modele`.

Vous pouvez recopier le code de `ZoneDessin` et `Modele` du TP précédent dans les classes nouvellement créées.

Pour permettre à l'utilisateur d'indiquer s'il veut déplacer des formes, créer des rectangles ou créer des disques, vous allez ajouter des contrôles à l'aide de la boîte à outils de Visual Studio.

Pour déplacer une forme ou en créer une, l'utilisateur utilise les mêmes opérations souris, c'est-à-dire appui bouton, déplacement avec le bouton appuyé et relâchement du bouton souris.

Lorsque l'utilisateur crée une nouvelle forme, il doit pouvoir voir une trace de ce à quoi ressemblerait la forme s'il lâchait le bouton souris.

Information utile : Quand vous double-cliquez sur un contrôle dans le Concepteur de Vue, la méthode pour gérer l'évènement correspondant est automatiquement créé dans le fichier associé à la fenêtre (`Forme1.cs` par défaut)

Conseils :

- Pensez à un mécanisme qui permette au contrôleur (`ZoneDessin`) de savoir dans quel état il est, c'est-à-dire s'il doit permettre de déplacer des formes, créer des rectangles ou créer des disques.
- Inspirez-vous des TPs précédents.