

PROGRAMMATION : AFFECTER

La fonction INT (de l'anglais « Entier ») convertit une variable texte ou décimale en nombre entier.

Exemples :


INT (x) Convertit le contenu de la variable x en nombre entier.

INT ("10") = 10

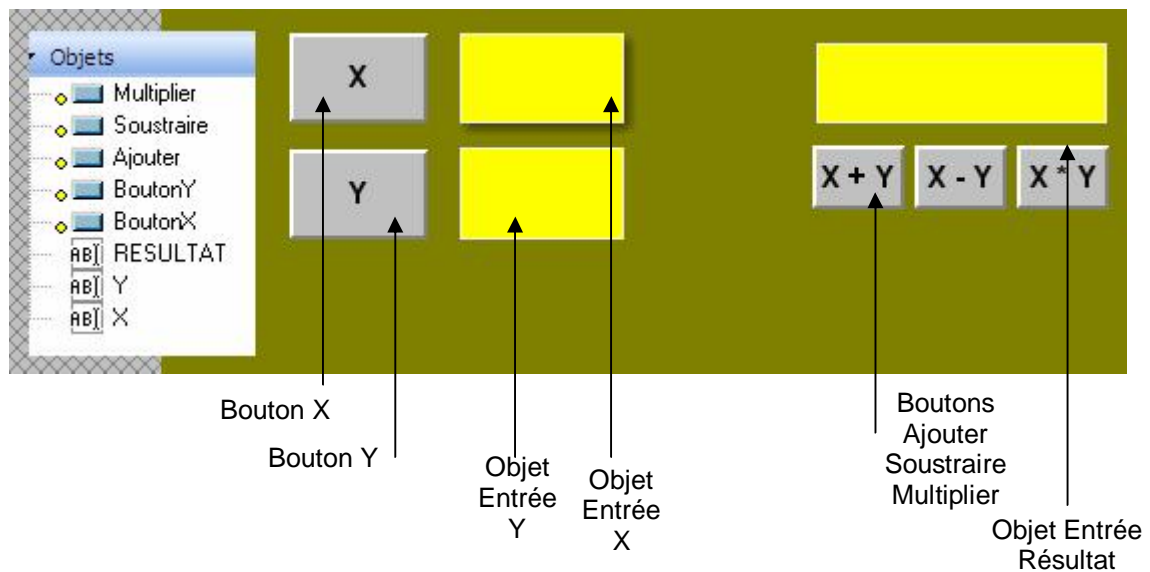
INT (10.25) = 10

INT (10.7) = 10

q Créer 5 boutons libellés « Bouton X » « Bouton Y » « Ajouter » « Soustraire » et « Multiplier »

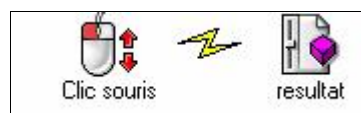
q Créer 3 objets Entrée  libellés « X » « Y » « Résultat »

(Cliquer 2 fois lentement sur l'objet pour le renommer dans la liste des objets)



q Avec le bouton droit souris, ouvrir la boîte de dialogue Evénements du bouton « Ajouter »

q Faire glisser l'évènement « Clic souris » et l'action « Définir Propriétés » de l'onglet multimédia



q Remplir la boite de dialogue :

- o Objet : **sélectionner** « resultat »
- o Propriétés : **sélectionner** « Text »
 - o Valeur sous forme d'expression : **saisir la formule** :
$$\text{INT}(X.\text{text}) + \text{INT}(Y.\text{text})$$



Définir propriété

Objet :
resultat

Propriété
Text

Valeur constante

Valeur sous forme d'expression

INT(X.text) + INT(Y.text)

q Fermer la boite de dialogue et tester la présentation

q Renouveler les opérations pour les calculs « Soustraire » et « Multiplier »



Définir propriété

Objet :
resultat

Propriété
Text

Valeur constante

Valeur sous forme d'expression

INT(X.text) - INT(Y.text)



Définir propriété

Objet :
resultat

Propriété
Text

Valeur constante

Valeur sous forme d'expression

INT(X.text) * INT(Y.text)

r Tester la présentation