

PROGRAMMATION : MENU DEROULANT

Le programme sera le suivant : un menu déroulant permet de faire apparaître plusieurs familles d'animaux (voir l'exemple page 3)

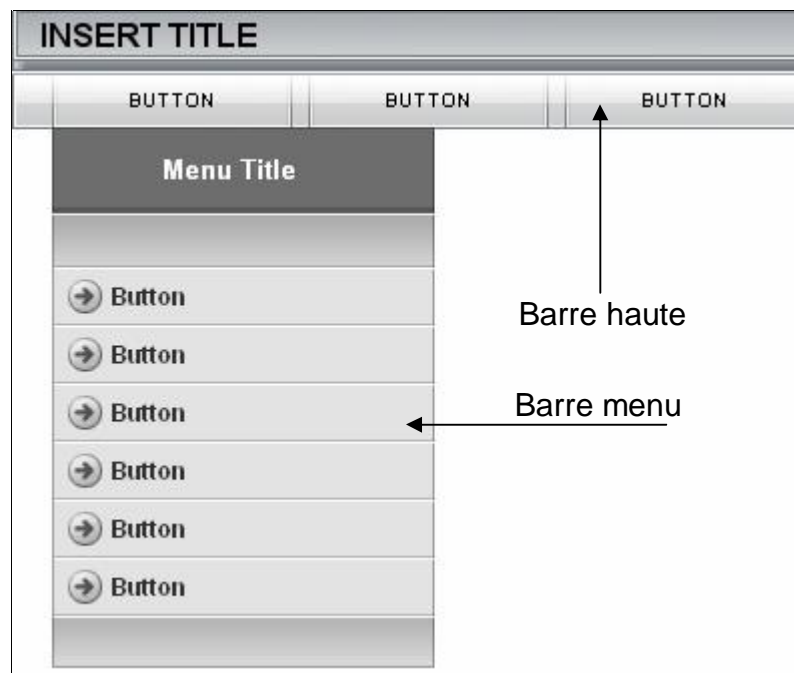
Créer 1 page

q Insérer 1 barre de navigation (sous-menu « barres haut »). Déplacer cette barre sur le haut de la page.

ATTENTION : pour déplacer la barre, composée de plusieurs boutons, il vaut mieux grouper tous les éléments (menu Arranger puis Grouper)

q Insérer 1 barre de navigation (sous-menu « Menu »). Déplacer cette barre sur le haut de la page. Grouper tous les éléments (menu Arranger puis Grouper).

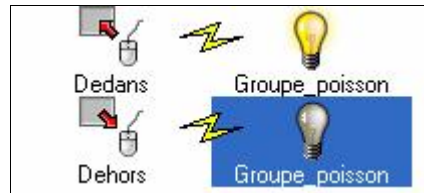
Renommer le groupe (exemple : Groupe_poisson)



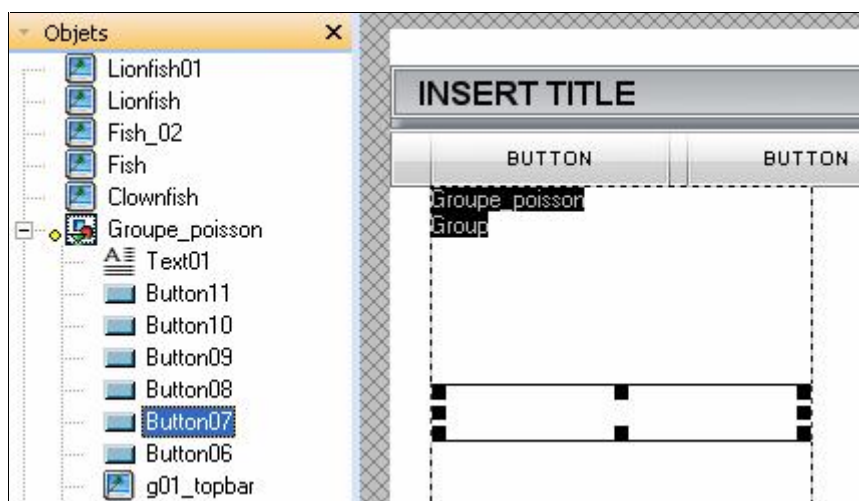
q Créer 1 évènement à partir du 1^{er} bouton de la barre haute. Un clic sur ce bouton fera apparaître le menu « groupe_poisson »



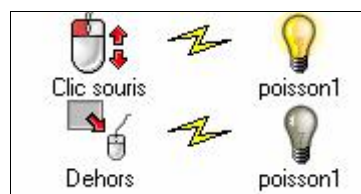
- q Créer 1 évènement à partir du 1^{er} bouton de la barre menu. « Souris dedans » sur ce bouton fera apparaître le menu « groupe_poisson » et « Souris dehors » le cachera



- q Cacher le « groupe_poisson » à partir du menu contextuel « Afficher objet »
- q Tester le fonctionnement
- q Il faut ensuite programmer tous les boutons de la barre « Groupe_poisson » pour faire apparaître les différents poissons.
- q Insérer autant de poisson que la barre « Groupe_poisson » contient de boutons



- q Créer un évènement sur le 1^{er} bouton de la barre « Groupe_poisson ».
- q « Clic souris » sur ce bouton fera apparaître le poisson1 et « Souris dehors » le cachera



- q Renouveler cette opération pour les autres boutons (copier-coller possible).
- q Tester le fonctionnement
- q Renouveler cette opération pour les autres familles d'animaux.

Cliquer sur la famille, puis sur l'espèce

POISSONS

DISEAUX

AMPHIBIENS

Poissons

- Tortue 1
- Tortue 2
- Tortue 3
- Grenouille 1
- Iguane 1



QUITTER