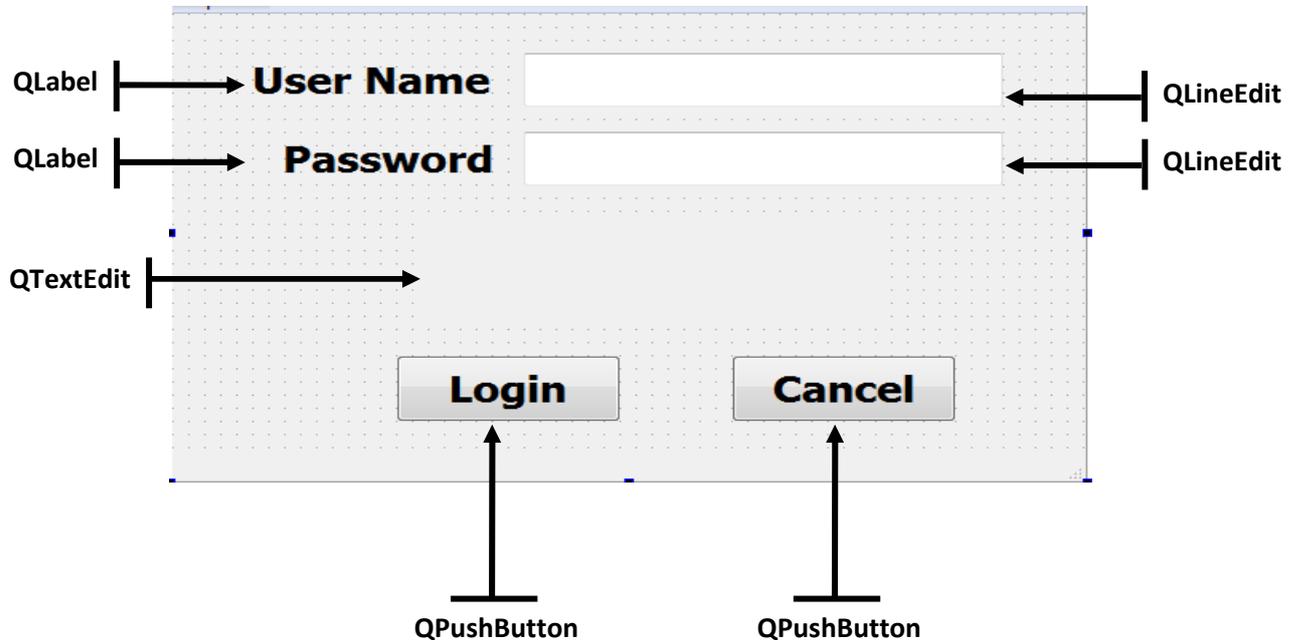


## TP N°02 : Interface d'Authentification

La figure ci-dessous représente une interface d'authentification.



### Exercice 1

1. Lancer Qt creator, Ouvrir un nouveau projet
  - Mettre l'objet **label** sur la fiche avec les propriétés suivantes :
    - text : User Name
    - font : Taille en points : 20 et cocher Gras
    - geometry : X :50, Y :30, Largeur :171 et Hauteur : 41
  - Copier ce composant et le coller sur la fiche avec les propriétés suivantes :
    - text : Password
    - alignement horizontal : Alignement Droit.
  - Mettre l'objet **lineEdit** sur la fiche avec les propriétés suivantes :
    - font : Taille en points : 20 et cocher Gras
    - geometry : X :220, Y :30, Largeur :300 et Hauteur : 41
    - objectName : lineEdit\_User
  - Copier ce composant et le coller sur la fiche en modifiant les propriétés suivantes
    - echoMode : Password.
    - objectName : lineEdit\_Pass
  - Mettre l'objet **pushButton** sur la fiche avec les propriétés suivantes :
    - font : Taille en points : 20 et cocher Gras
    - objectName : pushButton\_Login
  - Copier ce composant et le coller sur la fiche en modifiant objectName à pushButton\_Cancel

- Mettre l'objet **textEdit** sur la fiche avec les propriétés suivantes :
  - font : Taille en points : 10 et cocher Gras
  - frameShape : NoFrame
  - steelSheet : cliquer sur les « ... » ensuite cliquer sur « Ajouter couleur » et choisir la couleur rouge

## 2. Gestion des Signaux/Slots du Pushbutton « Cancel »

- ✓ Cliquer avec le bouton droit de la souris sur ce bouton
- ✓ Cliquer sur Aller au Slot ...,
- ✓ Choisir la fonction clicked()
- ✓ Cliquer sur le bouton OK et compléter la fonction comme ci-dessous :

```
void MainWindow::on_pushButton_Cancel_clicked()
{
    close();
}
```

- ✓ Compiler et Exécuter (petite flèche verte ou le raccourcis clavier Ctrl+R)

## 3. Gestion des Signaux/Slots du Pushbutton « Login »

- ✓ Cliquer avec le bouton droit de la souris sur ce bouton
- ✓ Cliquer sur Aller au Slot ...,
- ✓ Choisir la fonction clicked()
- ✓ Cliquer sur le bouton OK et compléter la fonction comme ci-dessous :

```
void MainWindow::on_pushButton_Login_clicked()
{
    QString Username=ui->lineEdit_User->text();
    QString Password=ui->lineEdit_Pass->text();

    if (Username=="Rouabhia" && Password=="123")
    {
        ui->textEdit->setText("Login success");
    }
    else
    {
        ui->textEdit->setText("Enter validate UserName or Password");
    }
}
```

- ✓ Compiler et Exécuter

## Exercice 2 (Travail à évaluer et noter)

Proposer un autre design d'une interface d'authentification et apporter les modifications nécessaires (objets graphiques, codes, ...).