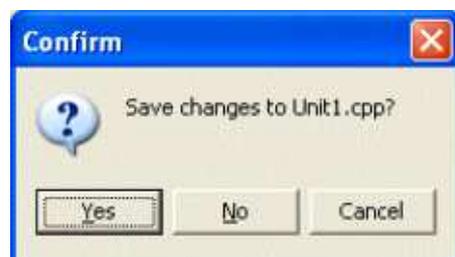


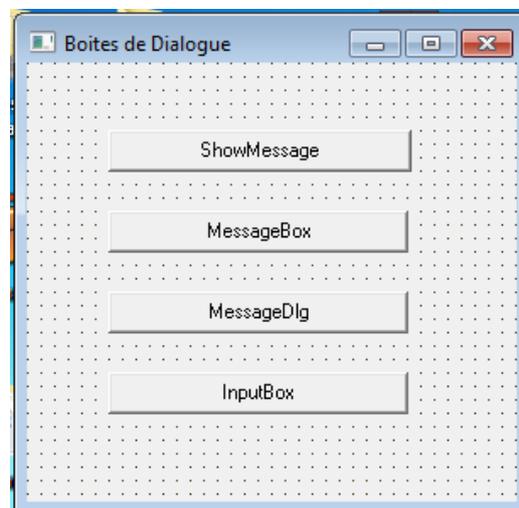
## TP N°05 : Boîtes de Dialogue

**Rappel** : Il y a différents types de messages : **Information, Avertissement, Confirmation, et Erreur**



### Travail demandé

- ✓ Ouvrir un nouveau projet
- ✓ Mettre les différents composants sur la fiche (Form1) comme le montre la figure ci-dessous:



1. Double cliquer sur le bouton ShowMessage et compléter cette fonction comme ci-dessous :

```
void __fastcall TForm1::Button1Click(TObject *Sender)
{
    ShowMessage("C'est mon premier message");
}
```

- ✓ Exécuter et commenter (titre, message, icônes, boutons).



2. Double cliquer sur le bouton `MessageBox` et compléter cette fonction comme ci-dessous :

```
void __fastcall TForm1::Button2Click(TObject *Sender)
{
Application->MessageBox("Voulez-vous vraiment supprimer ce fichier ?",
"Confirmation",MB_YESNOCANCEL|MB_ICONQUESTION);
}
```

- ✓ Exécuter et commenter (titre, message, icônes, boutons).
- ✓ Que fait la fonction **MessageBox** ? Citer les différences entre **MessageBox** et **ShowMessage**.
- ✓ Quel est le style d'interaction utilisé dans cette boîte de dialogue ?
- ✓ Consulter le help de **MessageBox** (voir les boutons et icônes proposés).

3. Double cliquer sur le bouton **MessageDlg** et compléter cette fonction comme ci-dessous :

```
void __fastcall TForm1::Button3Click(TObject *Sender)
{
MessageDlg("Voulez-vous continuer ?", mtInformation,
TMsgDlgButtons()<<mbYes<<mbNo, 0) ;
}
```

- ✓ Exécuter et commenter (titre, message, icônes, boutons).
- ✓ Que fait la fonction **MessageDlg** ? Consulter le help de **MessageDlg**.
- ✓ Modifier cette fonction pour qu'elle affiche le message « Espace mémoire insuffisant »

4. Double cliquer sur le bouton **InputBox** et Compléter cette fonction comme ci-dessous :

```
void __fastcall TForm1::Button4Click(TObject *Sender)
{
InputBox("Adresse","Taper votre adresse","Annaba");
}
```

- ✓ Exécuter,
- ✓ Que fait `InputBox` ?
- ✓ Quel est le style d'interaction utilisé dans cette boîte de dialogue ?

