

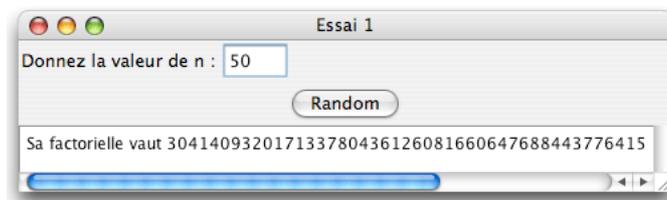
Attention, fun! Vous pénétrez dans le monde des interfaces graphiques !...

AMÉLIORATION D'UNE INTERFACE GRAPHIQUE EXISTANTE

Exercice 6.1 Dupliquez [⌘-D sur Mac,] le fichier `fac-gui.rkt` et renommez la copie `scroll-fac-gui.rkt`, que vous ouvrez sous DrRacket. Vous allez modifier ce fichier de sorte que l'on puisse calculer de grandes factorielles, par exemple $1000!$ qui comporte beaucoup de chiffres... Plutôt que d'afficher le résultat dans un composant de type `message%`, vous allez opter pour un éditeur de texte muni d'un « ascenseur » horizontal, permettant de scroller le texte vers la droite. La fenêtre pourra être étirée horizontalement mais pas verticalement !

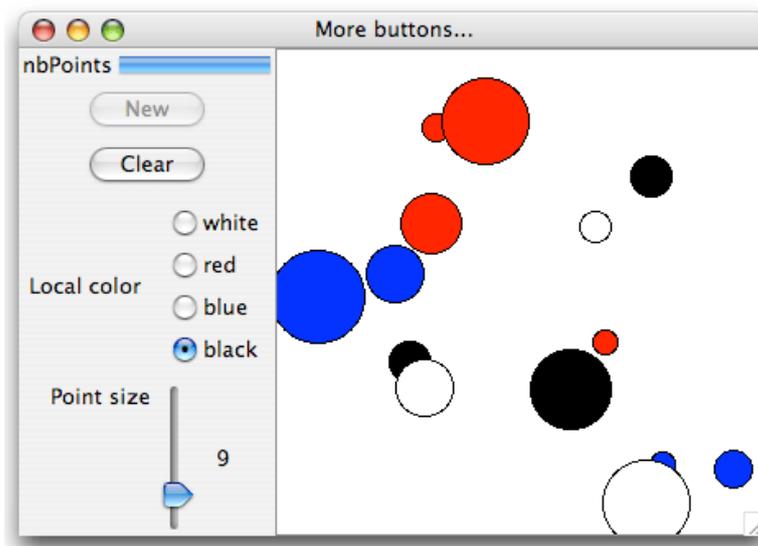
N.B. i) Vous interdirez à l'utilisateur de pouvoir écrire dans l'éditeur de texte affichant le résultat, et vous cacherez le curseur pour le pas le tenter !! Cherchez les bonnes méthodes dans la doc de la classe `text%`...

ii) Attention à un détail important : si vous donnez le style `'(border)` au bouton, celui-ci va se dessiner en bleu et capturer la touche « Entrée », empêchant ainsi d'utiliser « Entrée » pour valider le `text-field`.



CRÉATION D'UNE INTERFACE GRAPHIQUE

Exercice 6.2 Vous allez implémenter l'interface graphique ci-dessous dans un module `more-buttons.rkt`. A chaque click dans le bouton `New`, un disque de couleur et de taille variable va être dessiné dans la canvas. La barre de progression [classe `gauge%`] en haut à gauche avance à chaque nouveau disque, et lorsqu'elle parvient au maximum de 14 points, elle désactive le bouton `New`, empêchant ainsi de créer de nouveaux points...



Prolongement :
vous pouvez déplacer les disques à la souris, faites-le !

N.B. Il est sans doute possible d'implémenter `more-buttons` plus facilement en utilisant la classe `pasteboard%`.

A `pasteboard%` object is an editor for displaying snips with arbitrary locations.