



TP3

Et pour voir la seconde page ?

Il va falloir entrer dans la programmation de Mediator pour accéder à la Page2. La programmation se fait par un système d'associations, sous forme graphique, d'événements et d'actions.

Insertion d'un bouton



Dans l'onglet **Insertion**, l'objet **Bouton**  est disponible. Si vous attrapez le bas de l'icône  un menu déroulant s'ouvre pour permettre un choix de boutons bien plus grand. Pourquoi pas un bouton carré, de type texte, couleur au choix. La souris prend alors la forme d'un double réticule pour dessiner la zone du bouton. Une fois le bouton posé, le texte du bouton apparaît : bouton, pour le modifier, un double-clic et le texte peut-être remplacé. Pour modifier la police, la taille ou la couleur du texte, il faut en passer par l'onglet **Format**, ou par les propriétés de ce bouton.

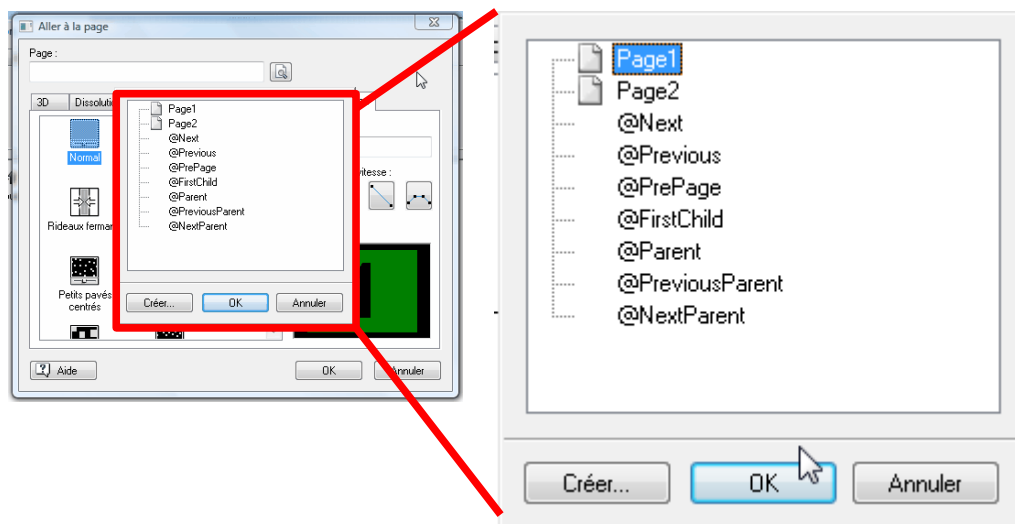
Saisissez Page suivante dans le texte du bouton.

Bien évidemment, même en testant le document, la simple présence du bouton ne suffit pas pour passer à la page suivante.

Programmation du bouton

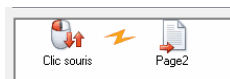
Il faut appeler la fenêtre de programmation, soit par l'onglet **Page**, section **Interactivité**, le bouton **Événements**, soit par un clic droit puis **Événements**, soit par le clavier **F9**.

Si l'on veut, dans notre scénario, passer à la page suivante en cliquant sur le bouton, il faut déposer l'icône **Clic souris**  dans la zone de programmation, puis déposer l'icône **Aller à la page**  à la droite de l'icône **Clic souris**, la fenêtre **Aller à la page** s'ouvre avec une fenêtre fille



Choisir Page2 ou @Next pour passer à la page suivante.

Le fenêtre de programmation n'est plus vide :



vos scénario s'est écrit !

Testez immédiatement votre document après l'avoir enregistré sous **TP3**.

Reste à faire un bouton pour revenir à la page **Page1**. A vous de jouer ...