


## TP 3 Ajouter une page : utilisation de la liste des pages

En cliquant sur l'icône  de la barre d'outils standard vous ouvrez (ou fermez) la fenêtre affichant la liste des pages, il est conseillé de la laisser toujours ouverte.



L'option *Liste des pages* du menu *Vue* permet d'obtenir le même résultat ainsi que la touche F8 du clavier. Cette liste affiche le nom de toutes les pages de votre document. Jusqu'à présent nous n'avons créé qu'une seule page, appelée "page1". Renommez là "Accueil" (clic droit dans la liste des pages).




Cette fenêtre, extrêmement pratique permet d'effectuer toutes les manipulations sur les pages de votre application. Un clic droit dans la fenêtre affiche le menu contextuel (à droite)

Nouvelle...	Ins
Renommer...	
Enregistrer dans Bibliothèque multimédia	
Couper	Ctrl+X
Copier	Ctrl+C
Coller	Ctrl+V
Supprimer	Suppr
Sélectionner tout	Ctrl+A
Événements...	F9
Couleur...	
Ressources...	
Propriétés	F12

grâce auquel vous pourrez créer, renommer, copier, coller... vos pages.

La liste des pages permet aussi de gérer l'organisation de l'arborescence ce qui permet d'utiliser des variables pour les changements de pages et de créer ainsi des boutons "recopiables".

Pour l'instant, vous allez vous contenter de créer une deuxième page en cliquant droit dans la fenêtre "Liste des pages", puis sur *Nouvelle*. Nommez votre page "evenements" (ici on peut utiliser des accents sans problème, ce n'est pas un nom de fichier, mais nous nous imposons systématiquement de ne pas utiliser de caractères spéciaux, accents... dans les noms d'objets pour éviter les "fautes d'inattention").

- Placez un objet titre sur la page "evenements".
- Placez une image sur la page (par exemple à partir de la bibliothèque multimédia).
- Placez un objet bouton (icône  de la boîte à outils), vous êtes automatiquement en mode saisie du texte du bouton : tapez : **Retour**, puis cliquez en dehors du bouton.

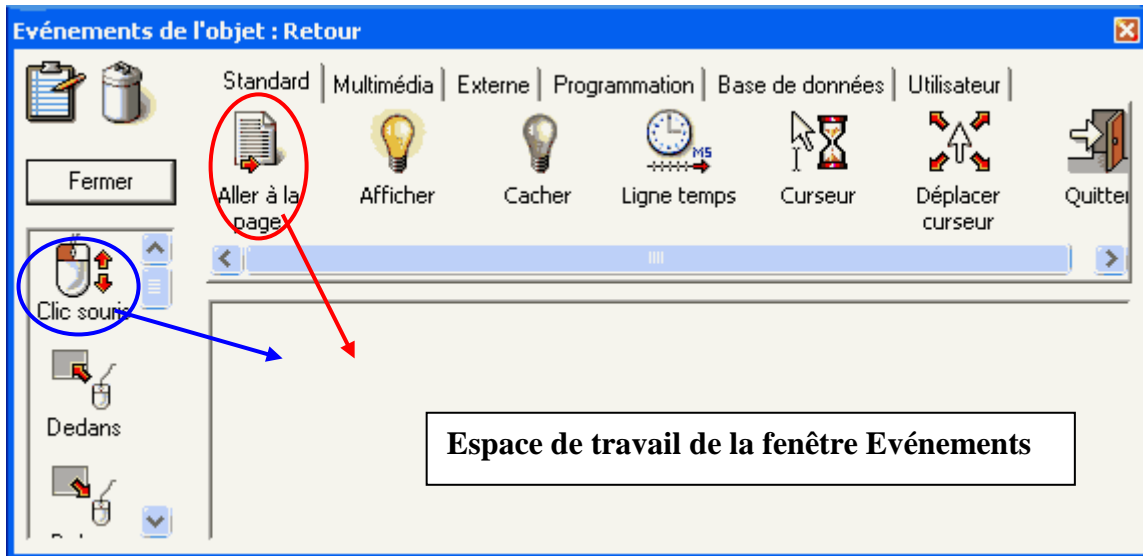
## TP 4 Naviguer : première utilisation des évènements et actions

### A.

Dans un premier temps, le bouton va nous servir à retourner à la page d'accueil :

Cliquez droit sur le bouton et choisissez *Evènements...*

La fenêtre suivante s'ouvre :



1. Glissez l'évènement *Clic souris* dans l'espace de travail.
2. Glissez l'action *Aller à la page* à la suite de l'évènement *Clic Souris*
3. Dans la fenêtre qui s'ouvre cliquez sur la page *Accueil* puis validez
4. Pour l'instant ne vous préoccupez pas de la fenêtre suivante qui permet de choisir et de paramétrer un effet de transition. Validez tout de suite.

5. L'espace de travail se présente comme suit :

Lorsque l'on clique sur le bouton, l'action *Aller à la page Accueil* se déclenche.



Enregistrez votre travail puis passez en *mode Test* (consultation) en cliquant sur l'icône de la barre Standard



Testez votre bouton : vous devez revenir à la page *Accueil* en cliquant sur le bouton.

Pour sortir du mode *Test* appuyez sur la touche *Echap* du clavier.

### B.

Sur la page *accueil* vous allez maintenant placer un bouton permettant d'aller à la page *Evenement*.

Allez chercher un dessin de bouton tout prêt dans la *Bibliothèque multimédia*, glissez l'objet sur la page puis procédez comme au A.

En mode *test* vous pouvez maintenant passer d'une page à l'autre comme vous le souhaitez.

## Tout objet peut se comporter comme un bouton.

Il suffit d'ouvrir la fenêtre *Evènement* et d'associer évènements et actions.

Pour plus d'informations sur les évènements et les actions, voir le document *Evènements et actions.doc*