

## C# - FICHE PRATIQUE N° 2

**Un petit éditeur de texte**  
**Menus déroulants, composants élaborés.**

### A/ Présentation

Nous allons réaliser un petit éditeur de texte permettant par exemple de taper les programmes en C pour les compiler ensuite sous unix... Cet éditeur sera muni d'un ascenseur vertical, de menus déroulants avec raccourcis clavier et tout et tout...

### B/ La fenêtre d'édition de texte

Créez un nouveau projet nommé "Fiche2", donnez le nom « Fm\_principal » et le titre "Mon petit éditeur" au formulaire.

Déposez un composant "RichTextBox" sur le formulaire. Appelez-le "rt\_texte" et donnez lui une barre de défilement verticale (propriété ScrollBars). Regardez ensuite sa propriété "Lines".

Testez immédiatement l'application (le fait d'exécuter une application provoque automatiquement sa sauvegarde intégrale).

Un problème évident se pose : la contrôle d'édition du texte devrait occuper toute la fenêtre : il s'agit d'un problème de taille ! Pour le régler, il suffit de redimensionner la zone de texte pour qu'elle occupe toute la partie cliente de la fenêtre.

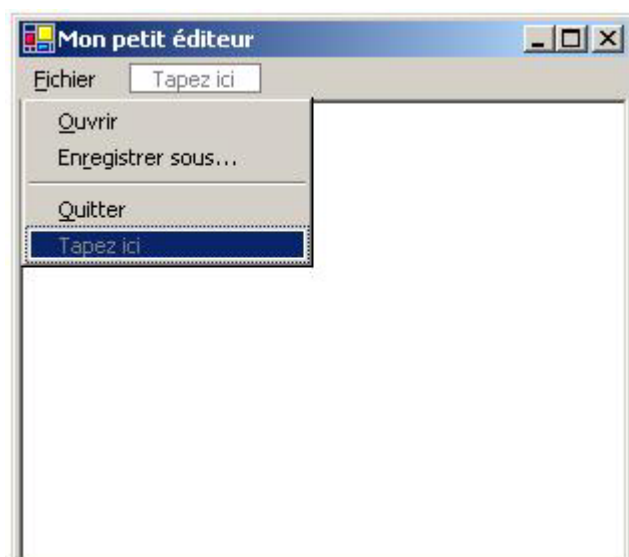
Exécutez à nouveau et zoomer la fenêtre de l'application : nouveau problème ! Une propriété de rt\_texte permet de le résoudre, à vous de trouver laquelle !

### C/ Le menu déroulant

#### 1. Création du menu

Nous allons ajouter un menu déroulant permettant d'ouvrir et de sauvegarder des fichiers textes et de quitter l'application.

Ajoutez un composant "MainMenu" sur le formulaire et nommez-le mn\_principal. Paramétrez-le ensuite pour obtenir le menu ci-dessous (le trait s'obtient avec le caractère trait d'union, le raccourci avec le caractère &).



Nommez le menu "m\_fichier", et les éléments du menu "mi\_ouvrir", "mi\_enregistrerSous" et "mi\_quitter" ("mi" pour menu item).

Créez la fonction associée à l'événement « Click » de l'option Quitter et testez votre menu.

## 2. Composants "OpenFileDialog" et "SaveFileDialog"

Ces composants permettent respectivement de gérer un dialogue d'ouverture et d'enregistrement de fichiers sur disque.

Le composant "OpenFileDialog" permettra de récupérer le nom du fichier sélectionné par l'utilisateur. Il sera ensuite possible de charger le contenu de ce fichier dans le composant "rt\_texte".

A l'inverse, il sera possible de récupérer le nom du fichier après un dialogue de sauvegarde pour y transférer le contenu de notre texte.

## 3. L'option Ouvrir

Ajoutez un composant OpenFileDialog à votre formulaire et nommez-le "od\_ouvrir".

> La première solution pour utiliser les dialogues d'ouverture et d'enregistrement de fichiers est la suivante :

- La méthode « ShowDialog » de l'objet od\_ouvrir permet d'afficher le dialogue d'ouverture de fichiers standard. Il faut donc appeler cette méthode sur l'événement « Click » de l'item de menu mi\_ouvrir.
- L'événement « FileOk » se produit pour l'objet od\_ouvrir lorsque l'utilisateur clique sur le bouton « ouvrir » de la boîte de dialogue après avoir sélectionné un fichier.

Voici le code de la fonction liée à l'événement FileOk de la boîte de dialogue od\_ouvrir :

```
private void od_ouvrir_FileOk(object sender, System.ComponentModel.CancelEventArgs e)
{
    rt_texte.LoadFile(od_ouvrir.FileName, RichTextBoxStreamType.PlainText);
}
```

> Il existe une autre manière d'utiliser les dialogues d'ouverture (et d'enregistrement) de fichiers. La méthode « ShowDialog » retourne la constante « DialogResult.OK » si l'utilisateur clique sur le bouton « ouvrir » (ou « enregistrer »).

On peut donc écrire en une seule fois (événement « Click » de l'item de menu mi\_ouvrir) :

```
if (od_ouvrir.ShowDialog()==DialogResult.OK)
{
    rt_texte.LoadFile(od_ouvrir.FileName, RichTextBoxStreamType.PlainText);
}
```

Remarque : cela n'empêche pas l'événement « FileOk » de se produire.

Cette méthode est plus simple, mais l'autre peut être utile selon les circonstances...

Profitez de la saisie un peu fastidieuse de « RichTextBoxStreamType.PlainText » pour tester le complément de mot : entrez « R », puis appuyez sur les touches « alt » et « flèche droite ». Retenez bien cette combinaison, son utilisation rend l'éditeur particulièrement efficace ! Jetez également un œil sur l'option « intelliSense » du menu « édition »... Essayez également « ctrl-k, ctrl-f » après avoir sélectionné une portion de code mal présentée.

#### 4. L'option Enregistrer sous

Réalisez cette option en vous inspirant de la précédente. Rien de bien compliqué en fait ...

### D. A vous de jouer

Améliorez votre éditeur :

- Munissez-le des options de menu « Nouveau » et « Enregistrer » (raccourci CtrlS : propriété ShortCut).
- Dotez-le d'un menu "Edition" avec annuler/rétablir/copier/couper/coller (examinez les méthodes du composant RichTextBox).