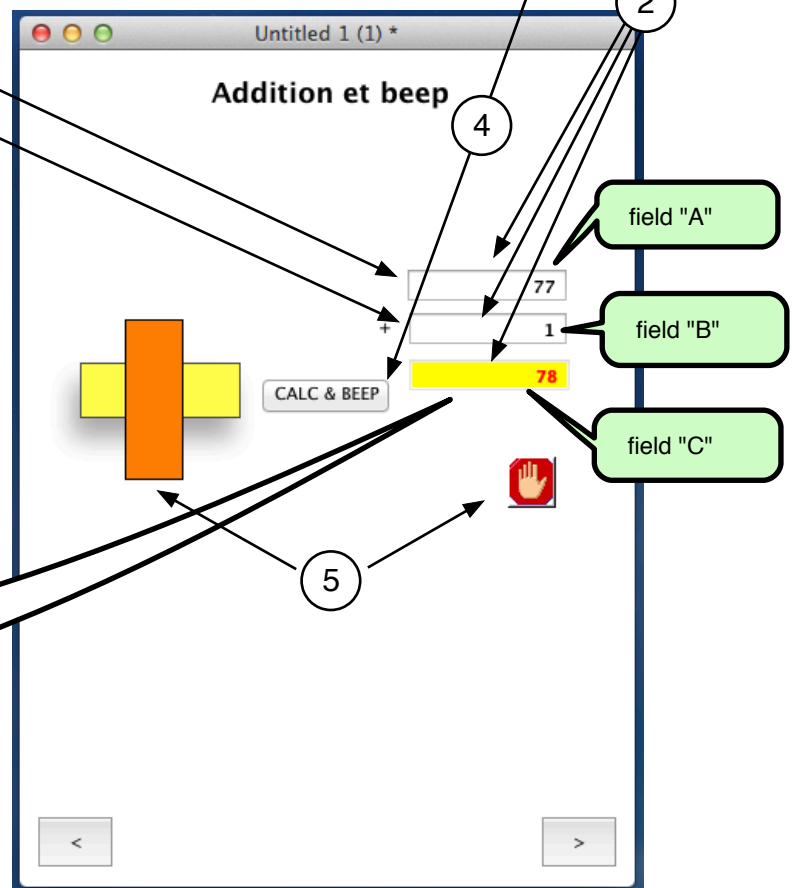
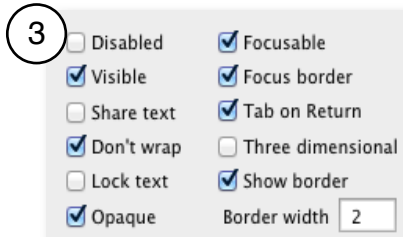


Première "pile", première "carte" avec "LIVECODE"

" Une simple addition et quelques beep conditionnés par le résultat "

- 1 Débuter une nouvelle Pile avec la commande de menu "New Stack"
- 2 Déposer 3 champs (field) et les nommer A, B, C
- 3 Modifier les propriétés des trois champs
- 4 Déposer un Bouton (standard Button) et le Nommer "CALC & BEEP"
- 5 Compléter avec les autres objets graphiques et bouton
- 6 Compléter le script de bouton avec un clic droit sur le bouton et "edit script" . Compléter avec la ligne ci dessous (rep 6)
- 7 Ajouter le script des "beep" conditionnés par field "C"

Modifier les propriétés des deux champs A et B



Script de BOUTON

--essayer juste l'addition dans le script de bouton

```
on mouseUp
  put field "A" + field "B" into field "C"
on mouseUp
```

--ENSUITE ajouter les "beep" conditionnés par le résultat dans C

```
on mouseUp
  put field "A" + field "B" into field "C"
```

--si le champ C est supérieur à 10
if field "C" > 10 THEN

```
-- alors mettre 2 dans la variable
compteur
  put 2 into compteur
```

else

-- sinon mettre le champ C dans la variable compteur

```
  put field "C" into compteur
```

end if

-- Lancer la serie de beep

-- répéter avec la variable "i" qui va varier de 1 à la variable "compteur"

```
repeat with i = 1 to compteur
```

--émettre un beep

```
  beep
```

--attendre 150 milli secondes

```
  wait 150 millisecond
```

end repeat

```
on mouseUp
```

8 Rédiger les scripts dans les champs A et B afin de pouvoir lancer les calculs en validant les saisies par des actions sur "Return" ou "Enter"

9 Remonter (par un copier coller) le script de bouton dans une procédure "calc" du script de carte

10 Remplacer le script de bouton par "calc" et lancera aussi le calcul

11 Compléter le dernier bouton

8

Script des deux champs :

Script des deux CHAMPS :

```
on returnInField  
  calc  
end returnInField
```

```
on enterInField  
  calc  
end enterInField
```

9

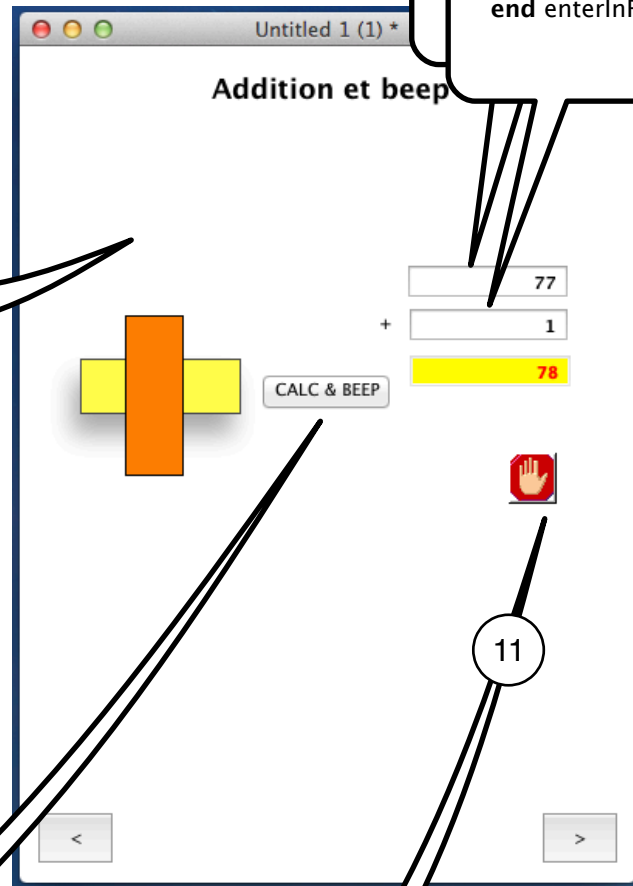
Script de CARTE

```
on calc  
  put field "A" + field "B" into field "C"  
  
  if field "C" > 10 THEN  
    put 2 into compteur  
  else  
    put field "C" into compteur  
  end if  
  
  repeat with i = 1 to compteur  
    beep  
    wait 150 millisecond  
  end repeat  
end calc  
  
on keyDown theKey  
  if theKey is not a number then beep  
  else pass keyDown  
end keyDown
```

10

Script de BOUTON

```
on mouseUp  
  calc  
  --"calc" est le nom, arbitraire, de la  
  procédure (sous programme) à  
  lancer . On pourra, bien sûr,  
  donner le nom de son choix à la  
  procédure qui sera lancée  
  dans le script de carte  
  
end mouseUp
```



Script de BOUTON

```
on mouseUp  
  answer "Hello !" with OK  
end mouseUp
```

