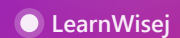


Placer des contrôles avec le Designer Wisej

Construisez un écran visuellement dans le Designer — placez, nommez et disposez les contrôles avant tout comportement.



Objectif de la leçon

Utiliser le Designer Wisej.NET pour construire une petite mise en page — placer, nommer, redimensionner et organiser les contrôles — avant d'ajouter le moindre comportement.

1. Le Designer construit l'écran visuellement

Le Designer Wisej.NET est l'endroit où vous construisez un écran **visuellement** au lieu d'écrire à la main chaque contrôle d'interface. Vous faites glisser des contrôles depuis la boîte à outils sur une **page** ou une **fenêtre**, vous les disposez et vous définissez leurs propriétés. Le comportement vient ensuite : ce qui se passe quand on clique sur un bouton s'écrit dans le fichier code-behind.



Idée clé

Concevez d'abord la mise en page. Faites glisser les contrôles, définissez **Name** et **Text**, alignez-les — puis branchez le comportement une fois que l'écran a le bon aspect.

2. La démarche dans le Designer

Étape	Que faire	Pourquoi c'est important
1	Ouvrez la page ou la fenêtre en mode conception .	Vous pouvez voir et modifier l'interface visuellement.
2	Faites glisser des contrôles depuis la boîte à outils sur la page.	Cela crée les objets d'interface avec lesquels l'utilisateur interagit.
3	Définissez les propriétés Name et Text .	Name sert dans le code ; Text est ce que voit l'utilisateur.
4	Redimensionnez et alignez les contrôles.	Une mise en page soignée rend l'application plus facile à utiliser.
5	Enregistrez et exécutez en local.	Vous confirmez que la page s'affiche correctement dans le navigateur.

Au fur et à mesure que vous placez les contrôles, le Designer écrit la mise en page dans le fichier **.Designer.cs** **automatiquement** — vous ne modifiez pas ce fichier à la main.

3. Contrôles courants pour s'entraîner

Contrôle	À utiliser pour	Exemple de nom
Label	Titres, instructions ou texte d'état	<code>lblStatus</code>
TextBox	Permettre à l'utilisateur de saisir du texte	<code>txtUserName</code>
Button	Lancer une action au clic	<code>btnStart</code>
Panel	Regrouper des contrôles liés	<code>pnlStatusArea</code>
ListBox	Afficher une simple liste de messages	<code>lstEventLog</code>
DataGridView	Afficher des lignes de données	<code>gridTickets</code>

4. Nommer clairement les contrôles

Des noms clairs sont une habitude de développeur. Ne laissez pas des contrôles nommés `button1`, `label1` ou `textBox1` dès que la page commence à avoir un vrai comportement — des noms explicites rendent le code des événements bien plus facile à lire.

Nom faible	Meilleur nom	Raison
<code>button1</code>	<code>btnStart</code>	Indique qu'il s'agit du bouton Start.
<code>label2</code>	<code>lblStatus</code>	Indique qu'il affiche l'état courant.
<code>textBox1</code>	<code>txtSearch</code>	Indique que l'utilisateur y saisit une recherche.
<code>listBox1</code>	<code>lstEventLog</code>	Indique qu'elle stocke des messages d'événements.

5. Mini-exercice — la mise en page d'un tableau de bord

Vous construirez exactement cet écran dans le lab. Pour l'instant, représentez-vous les éléments :

- Un grand libellé de titre : **System Dashboard**.
- Un libellé d'état qui commence à **Status: Idle**.
- Trois libellés de services : **Server**, **Database** et **API Service**.
- Quatre boutons : **Start**, **Stop**, **Reset** et **Refresh**.
- Un libellé **Event Log** et une zone ListBox/TextBox pour les messages.

Noms de contrôles suggérés

```
lblTitle           // System Dashboard
lblStatus          // Status: Idle
lblServerStatus    // Server: Offline
lblDatabaseStatus  // Database: Offline
lblApiStatus       // API Service: Offline
btnStart, btnStop, btnReset, btnRefresh
lstEventLog        // Event Log messages
```



Point de contrôle

Vous devez être capable d'ouvrir une page dans le Designer, d'y placer un Label, une TextBox/ListBox, un Button et un Panel, de les renommer clairement et de modifier des propriétés visibles comme `Text` , `BackColor` , `Font` ou `Size` .