

TP n°3 - Jouons avec les feuilles de style

1. Créer une application dont la fenêtre principale contient deux boutons visibles et placés l'un à côté de l'autre ou l'un au-dessus de l'autre.
2. Ajouter des identifiants aux boutons. Associer une feuille de style à l'un des nœuds parent des deux boutons, de manière à modifier leur police de caractères et leur couleur de fond (vert pour l'un, bleu pour l'autre).
3. Modifier la feuille de style de sorte que lorsqu'on appuie sur le bouton à fond vert, ce fond devienne rouge.
4. Ajouter à la fenêtre deux autres boutons : un faisant partie de la même classe de style que celui à fond vert, l'autre faisant partie de la même classe de style que celui à fond bleu.
5. Modifier la feuille de style de sorte que lorsqu'on appuie sur les boutons de la première classe, ils tournent d'un angle de 45 degrés. Le survol de ceux de la seconde classe devra modifier le curseur (par exemple en faisant apparaître la «main»).