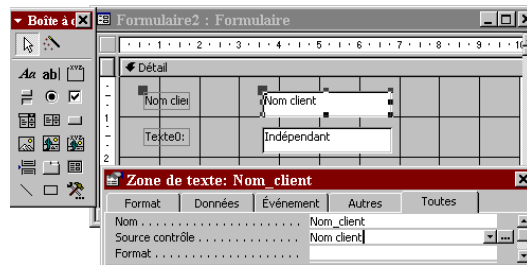



Réutiliser la base de données « Tennis » du TD n° 1.

Formulaires

1. Concevoir un *formulaire de saisie* en mode création pour les tables JOUEUR et TOURNOI (saisie/modification des enregistrements).
 - Sélectionner l'onglet « Formulaires » de la fenêtre de gestion de la base, cliquer sur nouveau, sélectionner le « mode création ».
 - Sélectionner le formulaire vide qui s'affiche et faire apparaître ses propriétés (bouton de droite de la souris).
 - Donner à la propriété *source* la valeur correspondant à la table traitée (JOUEUR ou TOURNOI).
 - Sélectionner le contrôle « Zone de texte » dans la boîte à outils. Dessiner une zone de texte sur le formulaire. Il lui est automatiquement associé une étiquette.
 - Donner aux propriétés *Nom* et *Source contrôle* les valeurs correspondant au premier attribut de la table traitée.
 - Faire de même pour tous les attributs.



2. Concevoir un *formulaire de sortie* en mode création pour quelques requêtes du TD n° 1 (affichage du résultat d'une requête).
3. Utiliser l'option *formulaire instantané* sur une table ou une requête (icône ) et comparer les résultats.
4. Utiliser l'assistant formulaires pour réaliser un ensemble formulaire/sous-formulaire permettant de visualiser, pour chaque tournoi, le nom des joueurs y participant.

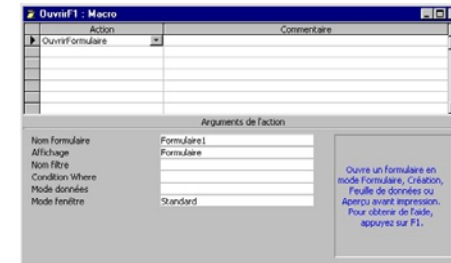
États de sortie

1. À partir de l'onglet « États » de la fenêtre de gestion de la base, concevoir un *état de sortie* sur imprimante en mode création pour quelques requêtes du TD n° 1. La création d'un état est similaire à celle d'un formulaire.

2. Utiliser l'option *état instantané* et comparer les résultats.

Macros

1. À partir de l'onglet « Macros » de la fenêtre de gestion de la base, écrire une macro qui fait afficher une *boîte de message* et déclenche un 'bip' sonore.
2. Écrire une macro permettant l'*ouverture d'un formulaire* (par exemple, le formulaire de saisie d'un joueur) et son *agrandissement* sur toute la page.
3. Écrire une macro permettant l'*ouverture d'un état de sortie*, son *impression*, puis sa *fermeture*.



Menus

En utilisant des *formulaires*, des *boutons de commande* et des *macros*, mettre au point une application complète comprenant :

- un *menu principal* donnant accès aux sous-menus ;
- Un *sous-menu Saisie/Consultation* donnant accès aux *formulaires de saisie* des tables JOUEUR et TOURNOI ;
- Un *sous-menu Interrogation* donnant accès aux *formulaires de sortie* de quelques requêtes ;
- Un *sous-menu Édition* permettant d'imprimer les *états de sortie* de quelques requêtes.

Chaque sous-menu devra permettre de retourner au menu principal. Le menu principal devra permettre de sortir de l'application.

Pour associer un bouton de commande à une macro, affecter à sa propriété *Sur clic* la macro en question.

