

Microsoft Silverlight 4 - Tutoriel 7 : Lucky Dice

Créer un simple jeu de dés en utilisant Silverlight

Date de publication : 26 mars 2012

Dernière mise à jour : 10 mai 2012

Ce tutoriel fait partie d'une **série** de niveau débutant-intermédiaire pour apprendre Silverlight 4 par le biais d'exemples pas à pas.

Langage: VB.NET

Public visé : niveau Débutant

Commentez ce tutoriel : Commentez



Traduction	3
Introduction	3
Créer un simple jeu de dés en utilisant Silverlight	3
Étape 1	3
Étape 2	3
Étape 3	4
Étape 4	
Étape 5	
Étape 6	6
Étape 7	7
Étape 8	7
Étape 9	
Étape 10	ç
Étape 11	9
Étape 12	10
Étape 13	10
Étape 14	10
Étape 15	10
Étape 16	11
Étape 17	11
Étape 18	12
Conclusion	12
Liens	12
Demorcioments	12



Traduction

Ce tutoriel est la traduction la plus fidèle possible du tutoriel original de Peter Bull, Microsoft Silverlight 4 - Create simple random Dice rolling game using Silverlight.

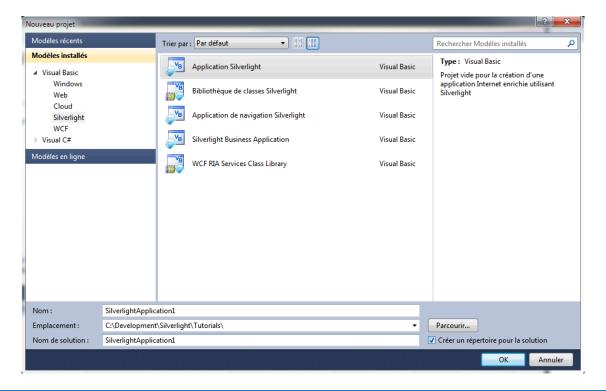
Introduction

Créez un simple jeu de dés avec ce tutoriel, en utilisant des nombres aléatoires et des fonctions, tous basés sur l'utilisation de Silverlight.

Créer un simple jeu de dés en utilisant Silverlight

Étape 1

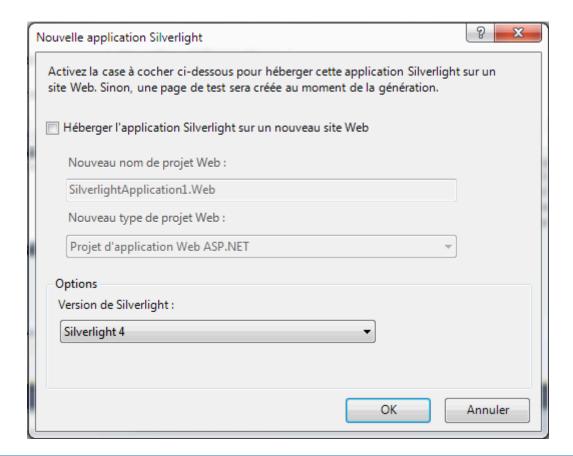
Démarrez Microsoft Visual Web Developer 2010 Express, puis sélectionnez Fichier puis Nouveau Projet... Sélectionnez Visual Basic puis Application Silverlight dans les modèles installés, sélectionnez un emplacement si vous le souhaitez, puis entrez un nom pour le projet et appuyez sur OK :



Étape 2

Une nouvelle fenêtre Nouvelle application Silverlight devrait apparaître, décochez la case Héberger l'application Silverlight sur un nouveau site Web, puis sélectionnez la Version de Silverlight ciblée :





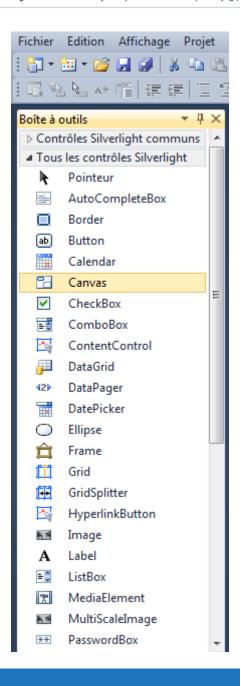
Une page vierge nommée MainPage.xaml devrait alors apparaître :



Étape 4

Puis dans la section Tous les contrôles Silverlight de la Boîte à outils, sélectionnez le contrôle Canvas :



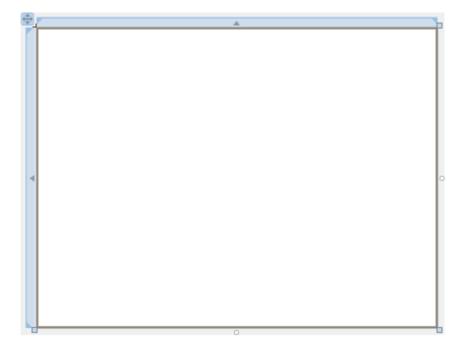


Dessinez un Canvas qui remplit toute la page, ou dans le volet XAML entre les lignes <Grid> et </Grid>, tapez le code XAML suivant:

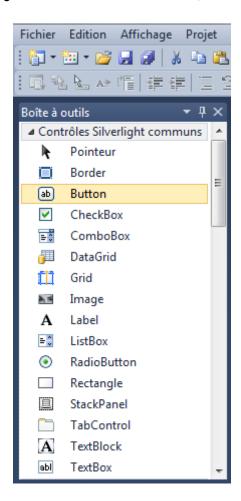
```
<Canvas Height="300" Width="400" HorizontalAlignment="Left" VerticalAlignment="Top" Name="Page">
</Canvas>
```

Voir ci-dessous:





Puis dans la section Contrôles Silverlight communs de la Boîte à outils, sélectionnez le contrôle Button :

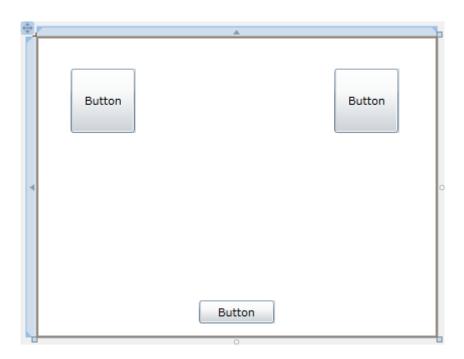




Dessinez trois boutons sur le *Canvas* en les glissant de la *Boîte à outils* sur le *Canvas*. Ensuite dans le volet XAML, entre les balises *<Canvas>* et *</Canvas>*, modifiez les lignes *<Button>* comme ceci :

```
<Button Canvas.Left="35" Canvas.Top="32" Height="64" Width="64" Name="Button1" Content="Button"/
>
<Button Canvas.Left="298" Canvas.Top="32" Height="64" Width="64" Name="Button2" Content="Button"/
>
<Button Canvas.Left="163"
Canvas.Top="263" Height="23" Width="75" Name="Button3" Content="Button"/>
```

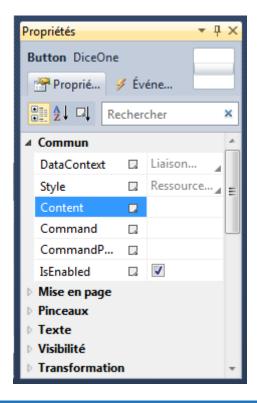
Voir ci-dessous:



Étape 8

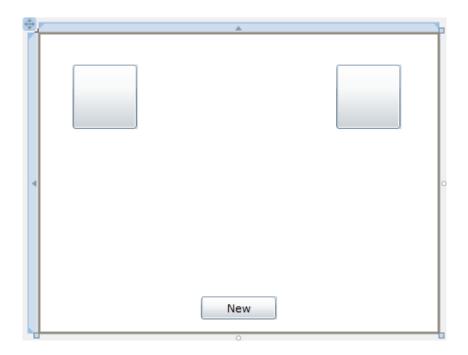
Cliquez sur le premier *Button (Button1)*, ensuite allez dans la boîte *Propriétés* et changez le *Name* à *DiceOne* et laissez la propriété *Content* de *Button* vide :





Cliquez sur le deuxième Button (Button2), ensuite allez dans la boîte Propriétés et changez le Name à DiceTwo en laissant la propriété Content de Button vide comme pour le premier bouton.

Cliquez sur le troisième Button (Button3), ensuite allez dans la boîte Propriétés et changez le Name à New et la propriété Content à New, la page devrait apparaître comme ci-dessous :





Faites un clic droit sur la page ou sur l'entrée pour *MainPage.xaml* dans *l'Explorateur de solutions* et choisissez l'option *Afficher le code*. Dans la *vue de code*, en dessous de *End Sub* pour le *constructeur* Public Sub New() tapez le *Sub* suivant :

```
Private Sub Add(ByRef Grid As Grid,
    ByRef Row As Integer,
    ByRef Column As Integer)

Dim _dot As New Ellipse
    _dot.Width = 12
    _dot.Height = 12
    _dot.Fill = New SolidColorBrush(Colors.Black)
    _dot.SetValue(Grid.ColumnProperty, Column)
    _dot.SetValue(Grid.RowProperty, Row)
    Grid.Children.Add(_dot)

End Sub
```

Étape 11

Puisque nous en sommes à la *vue de code* pour *MainPage.xaml*, en dessous du *End Sub* pour Private Sub Add(...) tapez la *fonction* suivante :

```
Private Function Dice (ByRef Value As Integer) As Grid
 Dim grid As New Grid
 _{grid.Height} = 54
  grid.Width = 54
 For Index As Integer = 0 To 2 ' 3 by 3 Grid
    grid.RowDefinitions.Add(New RowDefinition)
    grid.ColumnDefinitions.Add(New ColumnDefinition)
 Select Case Value
   Case 0
      ' No Dots
   Case 1
     Add(_grid, 1, 1) ' Middle
     Add(_grid, 0, 2) ' Top Right
      Add(grid, 2, 0) 'Bottom Left
    Case 3
      Add(_grid, 0, 2) ' Top Right
      Add(grid, 1, 1) 'Middle
      Add(_grid, 2, 0) ' Bottom Left
    Case 4
     Add(\_grid, 0, 0) ' Top Left
      Add(_grid, 0, 2) ' Top Right
      Add(_grid, 2, 0) ' Bottom Left
      Add (grid, 2, 2) 'Bottom Right
   Case 5
      Add(\_grid, 0, 0) 'Top Left
      Add(_grid, 0, 2) ' Top Right
     Add(_grid, 1, 1) ' Middle
     Add(_grid, 2, 0) ' Bottom Left Add(_grid, 2, 2) ' Bottom Right
     Add(\_grid, 0, 0) ' Top Left
      Add(_grid, 0, 2) ' Top Right
      Add(_grid, 1, 0) ' Middle Left
      Add(_grid, 1, 2) ' Middle Right
      Add(_grid, 2, 0) ' Bottom Left
      Add(_grid, 2, 2) ' Bottom Right
 End Select
 Return grid
End Function
```



Puisque nous en sommes toujours à la *vue de code* pour *MainPage.xaml*, en dessous du *End Function* pour la *fonction* Private Function Dice(...) tapez la *fonction* suivante :

```
Private Function Roll() As Integer
  Randomize(Timer)
  Return CInt(Int((6 * Rnd()) + 1))
End Function
```

Étape 13

Retournez au concepteur de vues en sélectionnant l'onglet MainPage.xaml, ou faites un clic droit sur la page ou sur l'entrée pour MainPage.xaml dans l'Explorateur de solutions et choisissez l'option Concepteur de vues.

Double-cliquez sur le contrôle Button « New » et tapez ceci dans le Sub New Click :

Étape 14

Retournez au concepteur de vues en sélectionnant l'onglet MainPage.xaml, ou faites un clic droit sur la page ou sur l'entrée pour MainPage.xaml dans l'Explorateur de solutions et choisissez l'option Concepteur de vues.

Double-cliquez sur le bouton à l'extrême gauche (DiceOne) et tapez ceci dans le Sub DiceOne_Click :

Étape 15

Retournez au concepteur de vues en sélectionnant l'onglet MainPage.xaml, ou faites un clic droit sur la page ou sur l'entrée pour MainPage.xaml dans l'Explorateur de solutions et choisissez l'option Concepteur de vues.

Double-cliquez sur le bouton à l'extrême droite (DiceTwo) et tapez ceci dans le Sub DiceTwo_Click :

```
DiceTwo.Content = Dice(Roll)
```



```
Private Sub DiceTwo_Click(ByVal sender As System.Object, _
                          ByVal e As System.Windows.RoutedEventArgs) _
                      Handles DiceTwo.Click
    DiceTwo.Content = Dice(Roll)
```

Enregistrez le projet maintenant que vous avez terminé l'application Silverlight. Sélectionnez Debug ensuite Démarrer le débogage ou cliquez sur Démarrer le débogage :



Une fois que vous l'aurez fait, ce qui suit apparaîtra dans une nouvelle fenêtre du navigateur :



New

Étape 17

Maintenant cliquez sur le grand bouton qui se trouve à gauche (DiceOne) pour le Joueur Un :







New

Étape 18

Fermez la fenêtre du navigateur en cliquant sur le bouton Fermer en haut à droite du navigateur Web pour Arrêter l'application.

Conclusion

En cliquant sur le grand bouton de gauche vous serez le Joueur Un. Inversement, vous serez le Joueur Deux en cliquant sur le grand bouton de droite. Ceci est un jeu de dés très simple, vous pouvez ajouter un système de score pour voir qui a fait un meilleur score et attribuer à ce joueur des points ou voir ce que vous pouvez ajouter d'autre à ce jeu simple!

Liens

Télécharger le code source du tutoriel.

Démonstration en ligne du tutoriel.

Remerciements

Je tiens ici à remercier Peter Bull de m'avoir autorisé à traduire son tutoriel.

Je remercie **tomlev** pour sa relecture technique et ses propositions.

Je remercie également jacques_jean pour sa relecture orthographique et ses propositions.