

# Créer l'interface utilisateur de l'application

## Présentation de l'application jeu du pendu

- Prenez connaissance de la présentation de l'application **Jeu du pendu**.
- Téléchargez le lot d'images du pendu

ici

## construction de l'interface

- Créez une nouvelle application de bureau sous Visual Studio (application graphique).
- Construisez l'interface avec les objets graphiques indispensables. Prévoyez la zone d'affichage des images du pendu.
- Configurez chaque objet graphique (taille et type de police, ...).
- Au niveau du code, pour le moment, créez juste le module simple présenté ci-après et appelez-le dès le chargement du formulaire.
- Faites un test pour voir si l'interface s'affiche correctement et si le combo est rempli avec les lettres.

## Conseils

- Utilisez un simple combobox pour mémoriser les 26 lettres de l'alphabet.
- Remplissez le combobox directement dans le code, afin de le réinitialiser au début de chaque partie.
- Créez dès maintenant dans le code, une fonction qui pourra être appelée plusieurs fois pour remplir le combo.

Pour ajouter une ligne dans le combo, il faut utiliser la méthode **Add** sur **Items** :

```
nomDucombo.Items.Add(valeur)
```

Pour ajouter les 26 lettres de l'alphabet dans le combo, il est préférable :

- de faire une boucle
- et de fabriquer la lettre à partir du caractère **A**
- en y ajoutant l'indice de boucle.

Cela permet d'obtenir le code **ascii** de la nouvelle lettre. Il suffit ensuite de reconvertir le code ascii en lettre.

### Exemple :

- Sachant que **A** a pour code ascii **65**.
- '**A**' + 2 = 65 + 2 = 67
- Il reste à reconvertir 67 en char pour obtenir la lettre correspondante :

```
(char)('A' + 2) = 'C'
```

From:  
[/- Les cours du BTS SIO](#)

Permanent link:  
</doku.php/bloc1/applibureauuihm>

Last update: **2021/12/01 14:48**

