Comment créer l'écran du jeu

Pour ajouter un cadre

- A gauche, dans la palette, je choisis le composant cadre dans le groupe DessinEtAnimation ;
- Je pose le composant **cadre** sur **l'interface** de mon jeu ;
- Je modifie les propriétés du **cadre** pour qu'il soit le plus grand possible.

Pour ajouter un lutin

- A gauche, dans la palette, je choisis le composant ImageLutin dans le groupe DessinEtAnimation ;
- Je pose le composant Lutin dans le composant cadre
- Je modifie les propriétés du **Lutin** pour lui donner l'image de la taupe que j'ai téléchargée :

Pour ajouter un label et un bouton

- A gauche, dans la palette, je choisis les composants Bouton et Label dans le groupe InterfaceUtilisateur :
- Je pose les composants **Bouton** et **Label** en dessous du **cadre** dans l'interface.

Je reviens au tutoriel

Tutoriel du Jeu de la taupe

From:

/ - Les cours du BTS SIO

Permanent link:

/doku.php/icn/app_taupe_aide

Last update: 2015/10/01 10:59

