

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

