

# 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**

