



SoundSharp Syntax module

Opdracht 4 - Hoofdmenu

Na het inloggen moet er een hoofdmenu getoond worden. In deze opdracht gaan we dit menu opzetten. Het hoofdmenu bestaat uit menu items, voorafgegaan door een nummer van 1 t/m 9. De 9 staat voor exit en hiermee verlaten we het menu.

In eerste instantie bouw je het framework voor het menu, later kan dit dan verder ingevuld worden. Naast optie 9. *exit*, dient het menu nu uitsluitend het menu item: 1. *Overzicht mp3 spelers* te bevatten. Als dit item gekozen wordt moet de tekst: "gekozen actie: 1. Overzicht mp3 spelers" verschijnen.

Als de gebruiker een niet numerieke toets ingeeft of een cijfer dat (nog) geen menu item is dient er geen actie plaats te vinden.

Hints

- Maak gebruik van een nieuwe method **ShowMenu()**, deze wordt aangeroepen nadat de gebruiker is verwelkomd.
- Toon binnen **ShowMenu()** eerst de beschikbare menu items, start vervolgens een **While** loop die de userinput afvangt m.b.v. **Console.ReadKey(true)**. Dit levert een **ConsoleKeyInfo** object op waarvan de member **KeyChar** de ingegeven waarde van de toets bevat.
- Als men de *optie 9. exit* kiest, zorg dan dat de **While** loop verlaten wordt. In alle andere gevallen loopt de loop door.