

Sommaire : C#

Partie 1 : *Introduction* 01-00

Partie 2 : *Screens Interface*00-00

Partie 3 : *Code commenté*00-00

Partie 4 : *Screens Fichiers*.....00-00

Introduction :

Cette application permet d'enregistrer des combattants avec leurs chances de gagner.

Ensuite, j'ai codé deux boutons moi-même qui permettent de comparer les chances de gagner ainsi que d'en choisir des aléatoires.

Il y a un petit jeu qui consiste à choisir un pronostic, et pour finir, un bouton permet de vérifier le pari sélectionné à la souris.

Pour coder le bouton permettant de vérifier le pronostic j'ai pas mal utilisé ChatGPT mais je n'ai gardé que le code que je comprends.

Screens Interface : Interface Sans Rien de Sélectionner

Nom Combatant :

Chance de Victoire :

Enregistrement des combattants

1^{er} Combattant(e) 2^{ième} Combattant(e)

☐ Victoire Combatant 1 ☐ Nul ☐ Victoire Combatant 2

Zone pour comparer, et placer des pronostics

Résultat : Veuillez selectionner un pronostique

Résultat

Résultat des pronostiques

[Interface complète :](#)

Nom Combatant :

Chance de Victoire :

Enregistrer

Sauvegarde

1^{er} Combattant(e)

2^{ème} Combattant(e)

Chance De Victoire Aléatoire

Comparer

☐ Victoire Combatant 1

☐ Nul

☐ Victoire Combatant 2

Enregistrer Pronostique

Résultat : Veuillez selectionner un pronostique

Résultat

Screens Interface : Interface En Fonctionnement

Enregistrement des noms et statistiques des combattants

Nom Combattant :

Chance de Victoire :

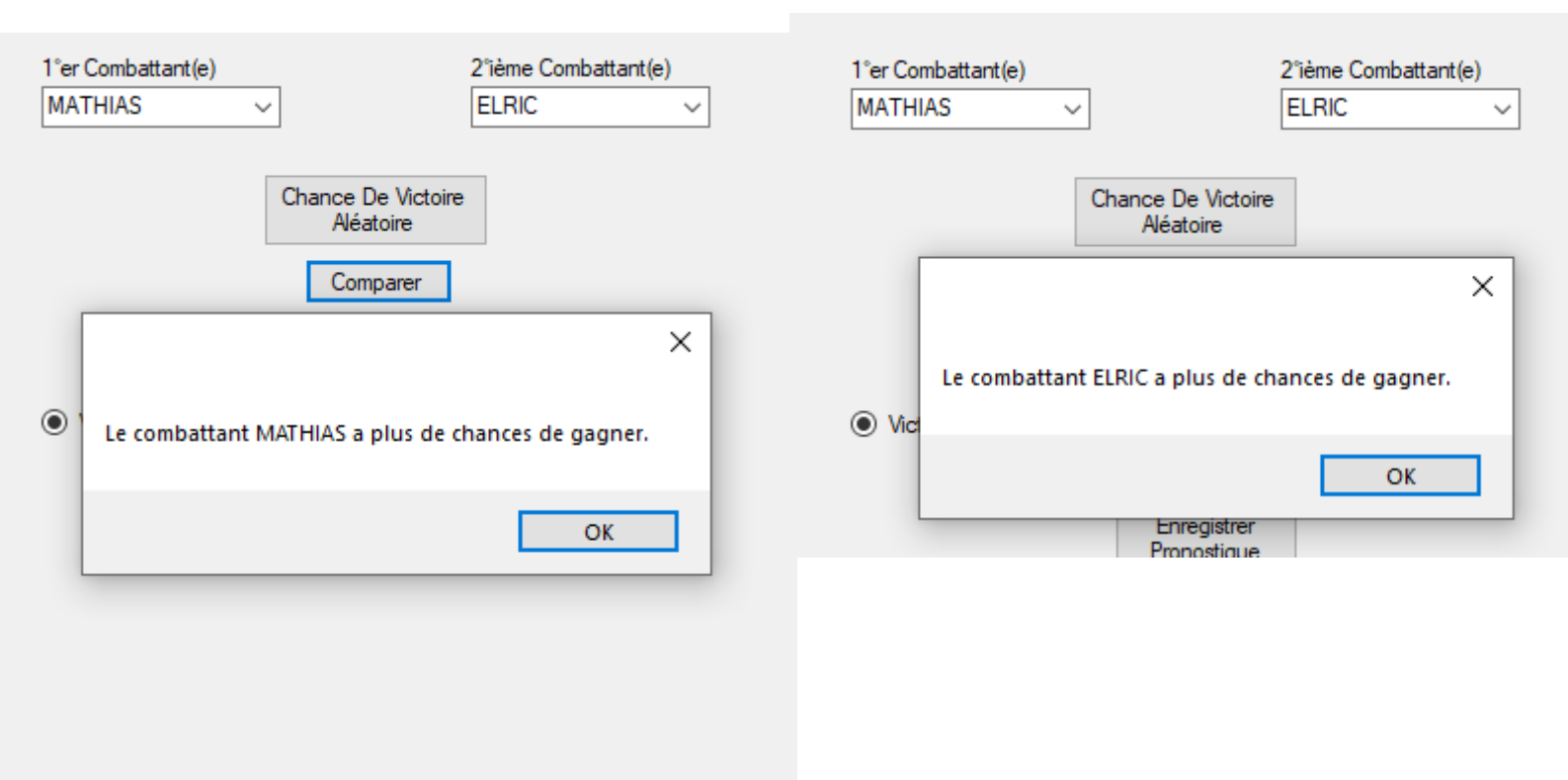
Nom Combattant :

Chance de Victoire :

Nom Combattant :

Chance de Victoire :

Je commence par comparer les chances sans rien changer, puis je teste en cliquant plusieurs fois sur le bouton de chance de victoire aléatoire.



Je finis par saisir les pronostiques

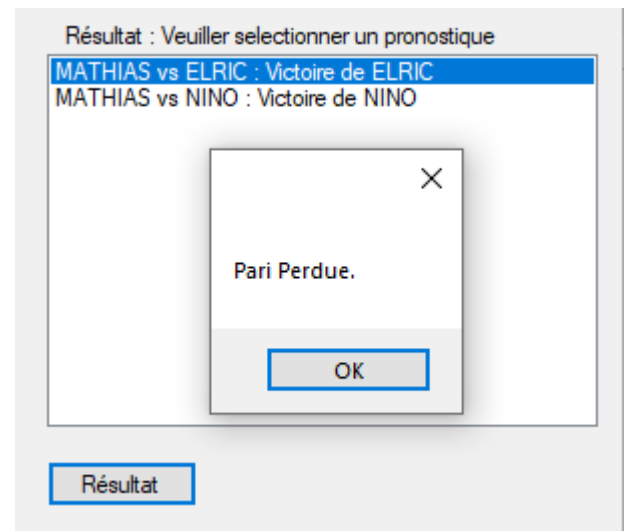
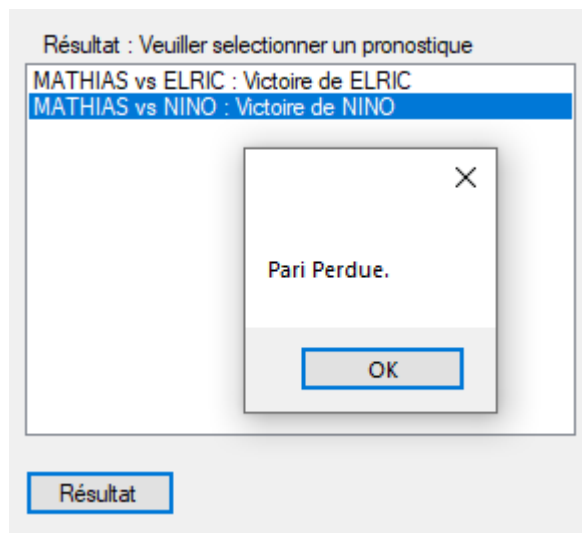
Résultat : Veuillez selectionner un pronostique

MATHIAS vs ELRIC : Victoire de ELRIC

MATHIAS vs NINO : Victoire de NINO

Résultat

Puis je les tests et obtient le résultat de mes parties



Code Commenté : Commentaire dans le code

```

1  using System;
2  using System.Collections.Generic;
3  using System.ComponentModel;
4  using System.Data;
5  using System.Drawing;
6  using System.IO;
7  using System.Linq;
8  using System.Text;
9  using System.Threading.Tasks;
10 using System.Windows.Forms;
11
12 namespace Projet_MmeExposito
13 {
14     3 références
15     public partial class Form1 : Form
16     {
17         1 référence
18         public Form1()
19         {
20             InitializeComponent();
21
22             // Déclaration des tableaux pour stocker les noms des combattants et leurs chances de victoire
23             string[] TnomC = new string[50];
24             int[] TChanceV = new int[50];
25
26             // Compteur pour le nombre de combattants
27             int nb;
28             private object pronostic;
29
30             private void Form1_Load(object sender, EventArgs e)
31             {
32                 nb = 0;
33             }
34
35             1 référence
36             private void BTEnreg_Click(object sender, EventArgs e)
37             {
38                 // Ajouter le nom du combattant et sa chance de victoire au tableau
39                 TnomC[nb] = NomC.Text;
40
41                 // Écrire le nom du combattant dans un fichier texte
42                 StreamWriter monFichier = new StreamWriter(@"NomC.txt");
43                 for (int i = 0; i <= nb; i++)
44                 {
45                     monFichier.WriteLine(TnomC[i]);
46                 }
47                 monFichier.Close();
48
49                 // Ajouter la chance de victoire du combattant au tableau
50                 TChanceV[nb] = Convert.ToInt32(numericUpChance.Value);
51
52                 // Écrire la chance de victoire dans un fichier texte
53                 StreamWriter monFichier1 = new StreamWriter(@"ChanceV.txt");
54                 for (int i = 0; i <= nb; i++)
55                 {
56                     monFichier1.WriteLine(TChanceV[i]);
57                 }
58                 monFichier1.Close();
59             }
60         }
61     }
62 }

```



```

56 // Incrémenter le compteur
57 nb++;
58
59 }
60
61 1 référence
62 private void buttonSauv_Click(object sender, EventArgs e)
63 {
64     // Vider les éléments de la liste déroulante des combattants
65     comboBoxJ1.Items.Clear();
66     comboBoxJ2.Items.Clear();
67
68     // Lire les noms des combattants à partir du fichier texte et les ajouter à la liste déroulante
69     StreamReader monFichier2 = new StreamReader(@"NomC.txt");
70     while (!monFichier2.EndOfStream)
71     {
72         string ligne = monFichier2.ReadLine();
73         comboBoxJ1.Items.Add(ligne);
74         comboBoxJ2.Items.Add(ligne);
75     }
76
77     monFichier2.Close();
78
79     // Afficher un message pour indiquer que les statistiques et les noms des combattants ont été enregistrés
80     MessageBox.Show("Les statistiques et les noms des combattants ont bien été enregistrés.");
81 }
82
83 1 référence
84 private void buttonResultat_Click(object sender, EventArgs e)
85 {
86     // Obtenir l'indice des combattants sélectionnés dans la liste déroulante
87     int indexJ1 = comboBoxJ1.SelectedIndex;
88     int indexJ2 = comboBoxJ2.SelectedIndex;
89
90     int chanceJ1 = TChanceV[indexJ1];
91     int chanceJ2 = TChanceV[indexJ2];
92
93     // Afficher un message indiquant quel combattant a plus de chances de gagner
94     if (chanceJ1 > chanceJ2)
95     {
96         MessageBox.Show("Le combattant " + comboBoxJ1.SelectedItem.ToString() + " a plus de chances de gagner.");
97     }
98     else if (chanceJ2 > chanceJ1)
99     {
100         MessageBox.Show("Le combattant " + comboBoxJ2.SelectedItem.ToString() + " a plus de chances de gagner.");
101     }
102     else
103     {
104         MessageBox.Show("Les deux combattants ont les mêmes chances de gagner.");
105     }
106 }
107
108 1 référence
109 private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
110 {
111     Random rnd = new Random();
112     int chanceAleatoire = rnd.Next(1, 101);
113
114     if (comboBoxJ1.SelectedIndex != -1 && comboBoxJ2.SelectedIndex != -1)
115     {
116         int indexJ1 = comboBoxJ1.SelectedIndex;
117         int indexJ2 = comboBoxJ2.SelectedIndex;
118         TChanceV[indexJ1] = chanceAleatoire;
119         TChanceV[indexJ2] = 100 - chanceAleatoire;
120
121         // Mettre à jour le fichier ChanceV.txt
122         StreamWriter monFichier = new StreamWriter(@"ChanceV.txt");
123         for (int i = 0; i < nb; i++)
124         {
125             monFichier.WriteLine(TChanceV[i]);
126         }
127         monFichier.Close();
128     }
129     else
130     {
131         MessageBox.Show("Veuillez sélectionner deux combattants.", "Erreur", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Error);
132     }
133 }
134
135 1 référence
136 private void buttonProno_Click(object sender, EventArgs e)
137 {
138     // Vérifie que deux combattants ont été sélectionnés dans les combobox
139     if (comboBoxJ1.SelectedIndex == -1 || comboBoxJ2.SelectedIndex == -1)
140     {
141         MessageBox.Show("Veuillez sélectionner deux combattants.");
142         return;
143     }
144 }

```

```

141 }
142
143 // Vérifie qu'un pronostic a été sélectionné avec les boutons radio
144 if (radioButtonVic1.Checked == false && radioButtonVic2.Checked == false && radioButtonNull.Checked == false)
145 {
146     MessageBox.Show("Veuillez sélectionner un pronostic.");
147     return;
148 }
149
150 // Crée une chaîne de caractères avec le nom des combattants et le résultat pronostiqué
151 string resultat = comboBoxJ1.SelectedItem.ToString() + " vs " + comboBoxJ2.SelectedItem.ToString() + " : ";
152 if (radioButtonVic1.Checked == true)
153 {
154     resultat += "Victoire de " + comboBoxJ1.SelectedItem.ToString();
155 }
156 else if (radioButtonVic2.Checked == true)
157 {
158     resultat += "Victoire de " + comboBoxJ2.SelectedItem.ToString();
159 }
160 else
161 {
162     resultat += "Match nul";
163 }
164
165 // Ajoute le résultat pronostiqué à la listBox
166 listBoxRésultat.Items.Add(resultat);
167 }
168
169

```

```

170 // !\ POUR CETTE PARTIE DU CODE JE ME SUIS PAS MAL AIDER DE TCHAT GPT !\
171
172

```

```

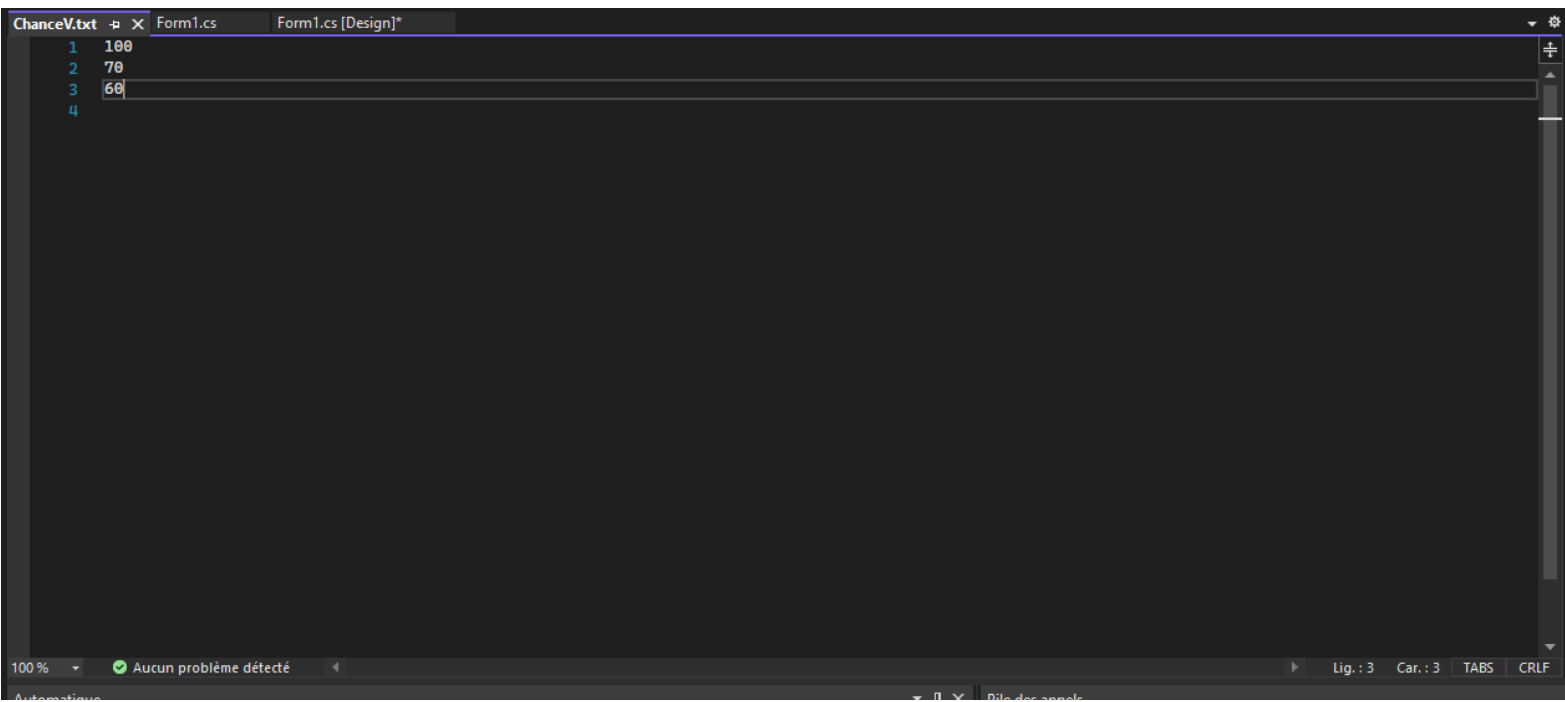
173 1 référence
174 private void buttonAff_Click(object sender, EventArgs e)
175 {
176     // Vérifie qu'un pronostic a été sélectionné dans la listBox
177     if (listBoxRésultat.SelectedIndex != -1)
178     {
179         // Récupère le pronostic sélectionné dans la listBox
180         string pronostic = listBoxRésultat.SelectedItem.ToString();
181
182         // Récupère l'indice des combattants sélectionnés dans les combobox
183         int indexJ1 = comboBoxJ1.SelectedIndex;
184         int indexJ2 = comboBoxJ2.SelectedIndex;
185
186         // Sépare le nom des combattants et le résultat pronostiqué dans le pronostic sélectionné
187         string[] elements = pronostic.Split(new string[] { " : " }, StringSplitOptions.None);
188         string combattants = elements[0];
189         string pronosticSelectionne = elements[1];
190
191         // Sépare le nom des deux combattants
192         string[] combattants = combattants.Split(new string[] { " vs " }, StringSplitOptions.None);
193         string combattant1 = combattants[0];
194         string combattant2 = combattants[1];
195
196         // Récupère les chances de victoire de chaque combattant
197         int chanceJ1 = TChanceV[indexJ1];
198         int chanceJ2 = TChanceV[indexJ2];
199
200         bool pronosticCorrect = false;
201
202         // Vérifie si le pronostic sélectionné est correct
203         if (pronosticSelectionne.StartsWith("Victoire de "))
204         {
205             string vainqueurPronostique = pronosticSelectionne.Replace("Victoire de ", "");
206
207             if (vainqueurPronostique == combattant1 && chanceJ1 > chanceJ2)
208             {
209                 pronosticCorrect = true;
210             }
211             else if (vainqueurPronostique == combattant2 && chanceJ2 > chanceJ1)
212             {
213                 pronosticCorrect = true;
214             }
215         }
216         else if (pronosticSelectionne == "Match nul" && chanceJ1 == chanceJ2)
217         {
218             pronosticCorrect = true;
219         }
220
221         if (pronosticCorrect)
222         {
223             MessageBox.Show("Pari Perdue.");
224         }
225         else
226

```

```
227     {
228         MessageBox.Show("Pari Gagner.");
229     }
230 }
231 else
232 {
233     MessageBox.Show("Sélectionner un pronostic.");
234 }
235 }
236 }
237 }
238 }
```

Screens Fichiers :

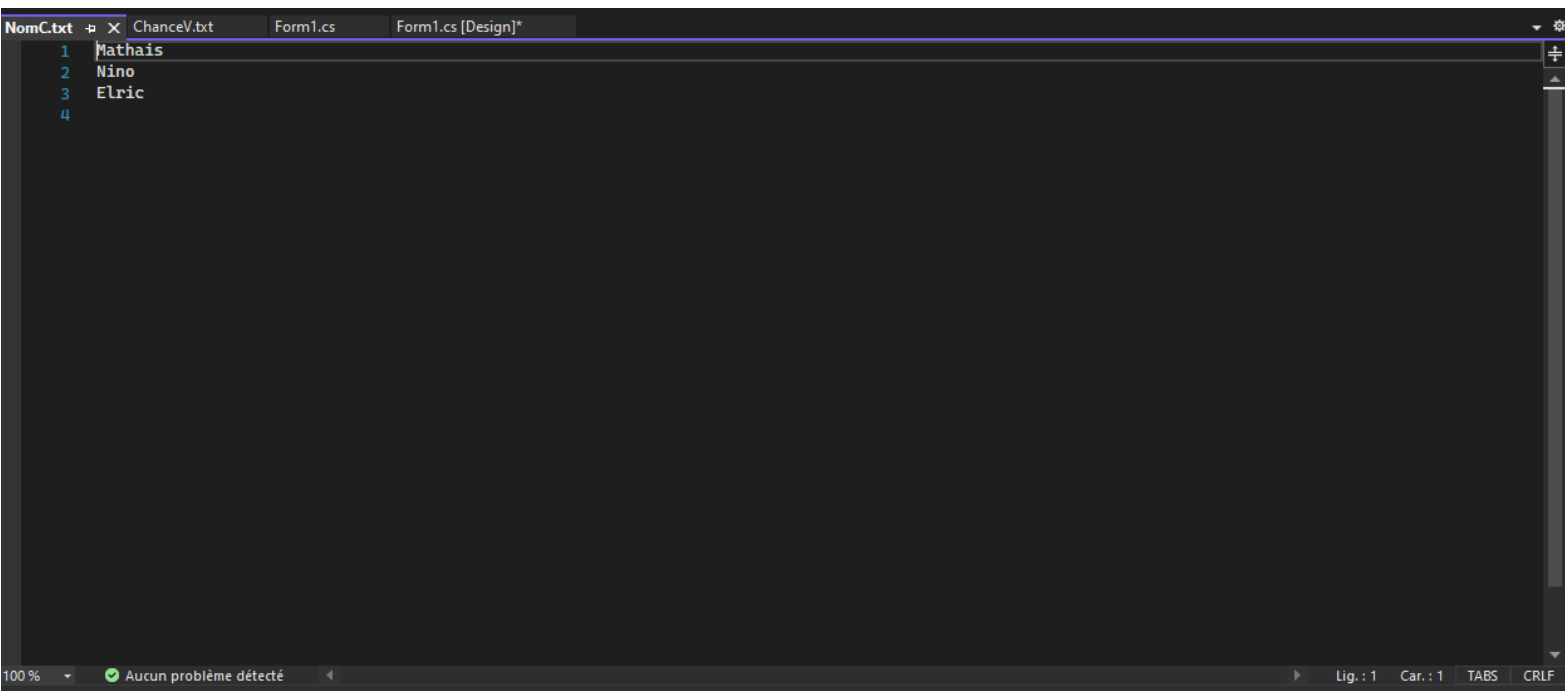
Fichiers “ChanceV.txt” :



A screenshot of a code editor window. The title bar shows three tabs: "ChanceV.txt", "Form1.cs", and "Form1.cs [Design]*". The "ChanceV.txt" tab is active, displaying a text file with three lines of numbers. The status bar at the bottom indicates "100 %", "Aucun problème détecté", "Lig. : 3", "Car. : 3", "TABS", and "CRLF".

```
1 100
2 70
3 60
4
```

Fichiers “NomC.txt” :



A screenshot of a code editor window. The title bar shows four tabs: "NomC.txt", "ChanceV.txt", "Form1.cs", and "Form1.cs [Design]*". The "NomC.txt" tab is active, displaying a text file with three lines of names. The status bar at the bottom indicates "100 %", "Aucun problème détecté", "Lig. : 1", "Car. : 1", "TABS", and "CRLF".

```
1 Mathais
2 Nino
3 Elric
4
```

