1. **Qu’est-ce qu’une variable ?**
   1. **Une variable**

Une variable est …

Elle doit être créée avec un type donnée (par exemple un nombre entier ℕ, un caractère = une lettre de l’alphabet, une chaine de caractères = une succession de symboles se trouvant sur la clavier, etc …)

Ensuite, on assigne une valeur à la variable avec le symbole =

Par exemple, le code

int nombre = 10 ;

assigne la valeur 10 à la variable **nombre**.

On signale à l’ordinateur que la ligne est terminée en ajoutant un point-virgule( ;).

* 1. **Des commentaires**

**private** void init**()**

**{**

grille**.**init**();**

joueur **=** "rouge"**;**

jeton**.**setCouleur**(**joueur**) ;**

jetons\_gagnants **=** **null;**

nbJetons **=** 0**;**

Refresh**();**

**}**

1. **Qu’est-ce qu’une fonction ?**

Une fonction est déclarée avec un type, un nom et 0 ou plusieurs paramètres. Son code est englobé par des accolades.

1. **Ajout bouton nouvelle partie**

Bien, maintenant que tu sais appeler une fonction, nous allons pouvoir ajouter une fonctionnalité à la barre d’outils (barre grise en haut de la fenêtre).

Clique sur le petit carré comme ci-joint :

image

A gauche, change le nom du bouton en « nouveauBouton »

image

Double clique sur le bouton, la fonction nouveauBouton\_Click() se créé.

Dans la fonction nouveauBouton\_Click(), ajoute le code suivant :

recommencerPartie() ;

Lorsque l’utilisateur clique sur le bouton, la fonction nouveauBouton() est appelée, et elle appelle à son tour recommencerPartie()*.*

1. **Modification de la fenêtre « A propos »**

A gauche, double cliquer sur « aPropos\_Fenetre »

image

Maintenant clique sur « outils »

image

Utilise le glisser-déposer pour ajouter des images et du texte et les positionner ou tu veux.