

made for free at coggle.it

ouvre une boite de dialogue demandant à l'utilisateur s'il veut BtnQuitter Click quitter le jeu

si oui, quitte le jeu 🤜

Champ du nom du joueur: accepte des lettres, des caractères de contrôles, des touche de séparations, des espaces, des tirets, des barres soulignées et des nombres TxtNomJoueur2_KeyPress

Accueil - Jeux des 5 points

Formulaire du jeu - Jeux des 5 points

BtnRecommencer Click

Champ du nom du joueur: accepte des lettres, des caractères de contrôles, des touche de séparations, des espaces, des tirets, des barres soulignées et des nombres

TxtNomJoueur1_KeyPress

valide si les noms des 2 joueurs sont entrés et non null

ouvre un nouveau formulaire

ouvre une boite de dialogue expliquant les règles du jeu

BtnGo_Click (boutton commencer la partie)

stop les 2 fils d'exécution si le thread 1 et le thread 2 sont en cours, s'ils sont toujours en vies et que le dé 1 est supérieur que sinon, si les 2 thread sont en exécution et en vies et que le 2e dé est supérieur que le 1er dé, stop les 2 fils d'exécution sinon, si les 2 thread sont en exécution et en vies et que si les 2 dés sont égaux, stop les fils d'exécutions si le nombre de points du joueur 1 est = 5, affiche une boite de dialogue félicitant le joueur et une autre boite de dialogue donnant les consignes si l'utilisateur veux recommencer la partie et désactive tout les boutons jusqu'à que l'utilisateur clique sur le bouton "recommencer la partie" sinon si le 2e joueur obtient 5 points, refait la même chose que que premier joueur BtnStop_Click ThreadInterruptedException exception levée si le thread n'est pas interrompu buttonBrasser1 Click Crée le fils d'exécution qui fait tourner le 1er dés si l'on clique sur le bouton "brasser" Crée un autre fil d'exécution qui fait tourner le 2e dé si l'on clique sur le bouton "brasser" buttonBrasser2_Click exception levée si le thread n'est pas interrompu ThreadInterruptedException Ouvre une boite de dialogue indiquant si l'utilisateur voudrait revenir au menu principal si oui, reviens au menu principal et efface tous les champs des joueurs BtnRetourMenuPrincipal Click si l'utilisateur veut recommencer la partie, tout les nombres de points et d'affichage des dés sont remis a zéro et active tous les

boutons désactivés auparavant