

### Exercice pratique

Vous devez compléter le projet LaboPO01 **en ne modifiant pas** le MainWindow.xaml.cs, sauf pour la procédure Window\_Loaded, et ce, uniquement si vous voulez autre chose qu'un dictionnaire Français-Anglais. Vous devez compléter la classe [GestionDictionnaire](#).

Vous devez compléter la classe [GestionDictionnaire](#) se trouvant dans le fichier GererUnDictionnaire.cs, de telle sorte que le programme principal puisse l'utiliser pour accomplir les fonctions suivantes :

- Mettre le titre du dictionnaire, ainsi que le premier langage et le deuxième langage
- Pouvoir insérer un mot (ainsi que son genre et sa définition) du premier langage en même temps que le mot équivalent (ainsi que son genre et sa définition) du deuxième langage
- Lorsqu'on écrit un mot dans le premier langage, il faut faire apparaître toutes les informations de ce mot ainsi que toutes les informations du mot équivalent.
- Pour garder la correspondance entre les mots des 2 langues, il faut que la clé soit la même. Par exemple, si on entre en français « Singe », et son équivalent anglais « Monkey », la clé doit être « Singe » dans les 2 langues.

Il n'est pas nécessaire d'effectuer de la validation.

Il est évidemment interdit de faire référence à des variables de MainWindow.xaml.cs à partir de GererUnDictionnaire.cs.

Dans la classe :

- Le type de dictionnaire (une propriété) n'est inscrit qu'une seule fois pour tous les objets, et est visible à partir de MainWindow.xaml.cs sans instanciation d'objet.
- La langue (une propriété) est différente pour chaque objet défini dans MainWindow.xaml.cs.
- Les méthodes EntrerUnMot et RetournerUnMot sont visibles dans MainWindow.xaml.cs à partir d'un objet instancié.
- La classe contient entre autre une SortedList qui vous servira à entreposer les mots d'une langue. Une seule SortedList est nécessaire, puisque chaque langueinstanciera un objet dans MainWindow.xaml.cs.
- La classe contient une structure afin de mettre dans la SortedList le mot, son genre, et sa définition. Le mot de la première langue sert aussi de clé.

CONSERVEZ VOTRE PROGRAMME SUR VOTRE U, POUR UTILISATION ULTÉRIEURE.