



## Création d'un Menu options

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<menu xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">
    <item android:id="@+id/Demarrer" android:title="Démarrer le jeu" />
    <item android:id="@+id/Mode" android:title="Mode de jeu">
        <menu xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">
            <item android:id="@+id/OrdinateurDebutant" android:title="Ordinateur -
                Débutant" />
            <item android:id="@+id/OrdinateurInitie" android:title="Ordinateur - Initié" />
            <item android:id="@+id/OrdinateurExperimente" android:title="Ordinateur -
                Expérimenté" />
            <item android:id="@+id/OrdinateurExpert" android:title="Ordinateur - Expert" />
            <item android:id="@+id/DeuxJoueurs" android:title="À 2 joueurs" />
        </menu>
    </item>
    <item android:id="@+id/Quitter" android:title="Quitter le jeu" />
</menu>
```

```
///// <summary>
///// Initialise le menu de l'activité principale.///// </summary>
///// <param name="menu">Le menu à construire.</param>
///// <returns>Retourne True si l'optionMenu est bien créé.</returns>
public override bool OnCreateOptionsMenu(IMenu menu)
{
    MenuInflater.Inflate(Resource.Menu.MenuOptions, menu);
    return base.OnCreateOptionsMenu(menu);
}
```

```

/// <summary>/// Événement exécuté lors d'un choix dans le menu./// </summary>
/// <param name="item">L'item sélectionné.</param>
/// <returns>Retourne si un option à été sélectionné avec succès.</returns>
public override bool OnOptionsItemSelected(IMenuItem item)
{
    switch (item.ItemId)
    {
        case Resource.Id.Demarrer:
            // Code...
            break;
        case Resource.Id.OrdinateurDebutant:
            // Code...
            break;
        case Resource.Id.OrdinateurInitie:
            // Code...
            break;
        case Resource.Id.OrdinateurExperimente:
            // Code...
            break;
        case Resource.Id.OrdinateurExpert:
            // Code...
            break;
        case Resource.Id.DeuxJoueurs:
            // Code...
            break;
        case Resource.Id.Quitter:
            Finish();
            break;
    }
    return base.OnOptionsItemSelected(item);
}

```

## Utilisation des ressources

Fichiers /Resources/values/strings.xml

```

<resources>
    <string name="app_name">TestAlertDialogMenu</string>
</resources>

```

Deux façons d'y accéder dans le code...

```

Resource.String.app_name
GetString(Resource.String.app_name);

```