TP3 Ines Saidi

Validation de certaines fonctionnalités

FORM1 :

Méthodes :

* BoutonDemarrer()

Rend le bouton « demarrerUnePartie » actif selon le nombre de joueurs.

Méthode que j’appelle dans numericUpDownNbJoueur\_ValueChanged.



Évènement :

* BoutonQuitter\_click

Permet de quitter le formulaire avec une fenêtre de confirmation

* buttonMeilleurPointage\_Click

Permet d’avoir le meilleur pointage du Form2 (avec une méthode).

Met le pointage dans le richTextBoxPointage.

* textBoxNom (1 à 4)\_ KeyPress

Accepte espace, lettre et caractère de contrôle.

* BoutonDemarrerPartie\_Click

Vérifie le nombre de joueurs, attitre une couleur a celui-ci, ouvre le deuxième formulaire.

En cas de problème, ouvre un message d’erreur.

FORM2 :

Méthode :

* ObtenierImageDuDe {Noir/Blanc/Rouge/Bleu}(int valeurDuDe)

Retourne l’image en fonction de la valeur.

* Initialiser {Noir/Blanc/Rouge/Bleu}()

Initialise un tableau avec le nom des images(fichiers), stock les données dans le tableau de la couleur attitrée.

* Thread (1 à 4) ()

Thread qui génère les images dans le textBox de façon aléatoire, met également le point attitré de chaque face dans le textBoxPoint {Noir/Blanc/Rouge/Bleu}.

* JouerSon()

Avec un bloc try-catch, cherche un fichier et joue le son de celui-ci.

En cas d’erreur, un message d’erreur se produira.

* SauvegardePoint()

Cherche et trouve un fichier texte. Écrit le pointage et le joueur dans un fichierTxt.

Affiche un Message si oui ou Non il a été sauvegarder.

* PasserAuJoueurSuivant()

Vérifie le score du joueur actuel, s’il est à 0 afficher le statut dans le richTextBoxJeu.

* ActiverDesactiverBoutonsJoueurs()

Active ou désactive les boutons, les boîtes de texte et les images de dés associés à chaque joueur, en fonction du joueur actuel, pour permettre ou restreindre les actions du joueur en cours dans le jeu.

* ActiverDesactiverBoutons()

Active les boutons, les boîtes de texte et les images de dés associés au joueur noir, et désactive ceux associés aux autres joueurs, limitant ainsi les actions à ce joueur dans le jeu.

* ProchainTour(Joueur joueur)

Passer au prochain joueur spécifié, démarre le thread correspondant au joueur.

* MeilleurPointage

En mode public, permet de calculer le meilleur pointage parmi les joueurs, utilise la valeur maximale parmi les joueurs, retourne 0 s’il n’y a rien.

Évènement :

* Form2\_Load

Met, selon le nombre de joueurs du form1, les boutons/ pictureBox/ Label visible ou non

* BoutonArreter {Noir/Blanc/Rouge/Bleu}\_Click

Arrete le thread selon la couleur attitré a celui-ci.

Selon le point, il calcule la somme, ou le met a 0 s’il est à 1 point.

* BoutonLancer {Noir/Blanc/Rouge/Bleu}\_Click

Fait appelle à une méthode Thread.

Fait appelle à une méthode qui fait jouer un son (JouerSon() ).

* BoutonSauvegarder\_Click

Fait appelle à la méthode SauvegardePoint().

* BoutonRetour\_Click

Cache le Form2, Affiche le form1.

* BoutonNouvellePartie\_Click

Réinitialise les points des joueurs a 0.

Met des messages dans le richTextBoxJeu.

Fait appelle à la méthode ActiverDesactiverBouton().

Lance le tour aux joueurs avec la méthode ProchainTour().