**IHM**

**BASE SIM 2021**

**Réponses aux questions**

2.3) Questions préalables

1. Il y a deux façon de perdre et une seule pour gagner. La victoire et la défaite sont toute deux déclenchés dans la méthode NextTurn() de la classe WorldState().

2. La propriété DefaultCommand correspond à la commande qui sera exécutée par défaut si l’on ne rentre aucun texte dans la console. La valeur de DefaultCommand est changée à chaque fois que l’on utilise la commande par défaut (lorsque l’on ne rentre pas de texte) : cela permet de faire défiler le jeu en affichant l’aide, la liste puis en passant au tour suivant, le tout en appuyant sur la touche entrée en continue.

2.5) Choix de la difficulté

3. Lorsqu’un bouton est activé, on exécute l’évènement correspondant à une clique du bouton en question. L’attribut difficulté qui est une enum est alors choisi en fonction. La difficulté difficile ne marche pas car il n’y a pas de référence pour l’évènement de cliquer sur le bouton

4. La boite de dialogue se ferme car les propriétés « DialogResult de boutons facile et moyen sont « OK ». Ce n’est pas le cas du bouton difficile.

5. Lorsque que la commande « suivant » est rentrée. La méthode « WriteLine » de theview est appelée (pour informer le joueur qu’il s’agit d’un nouveau tour). De plus, la méthode « nextTurn » de WorldState est appelé. Cette méthode s’occupe de mettre à jour tous les éléments du jeu.