

# Lister les jeux et choisir avec lequel jouer.



Le Gamer doit accéder à une liste des jeux et sélectionner celui avec lequel jouer.

L'interface des commandes correspondante au jeu choisi doit s'afficher à l'écran. L'utilisateur peut basculer vers les commandes d'un autre jeu dès qu'il sélectionne un nouveau jeu.

Ce tutoriel montre comment créer un sélecteur de jeux et interagir avec lui mais ne développe pas la méthode pour insérer et programmer les commandes.



<https://youtu.be/nv2cccsALSU>

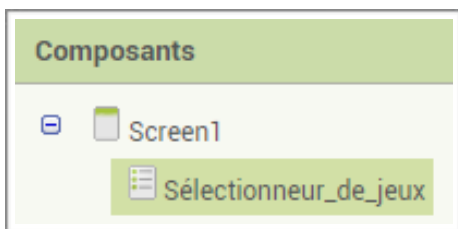
## Design.

1

Glisser-Déposer le composant selectionneur de liste

2

Renommer ce composant

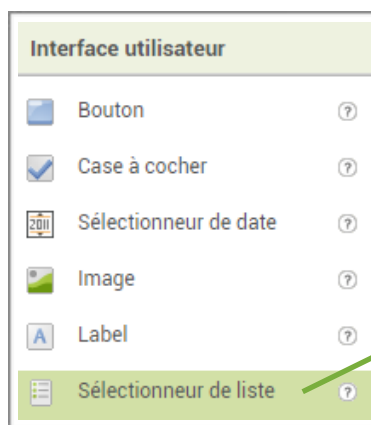


3

Dans les propriétés, Créer la liste des jeux dans le formulaire éléments de chaîne : les noms sont séparés par une virgule.

5

Vérifier



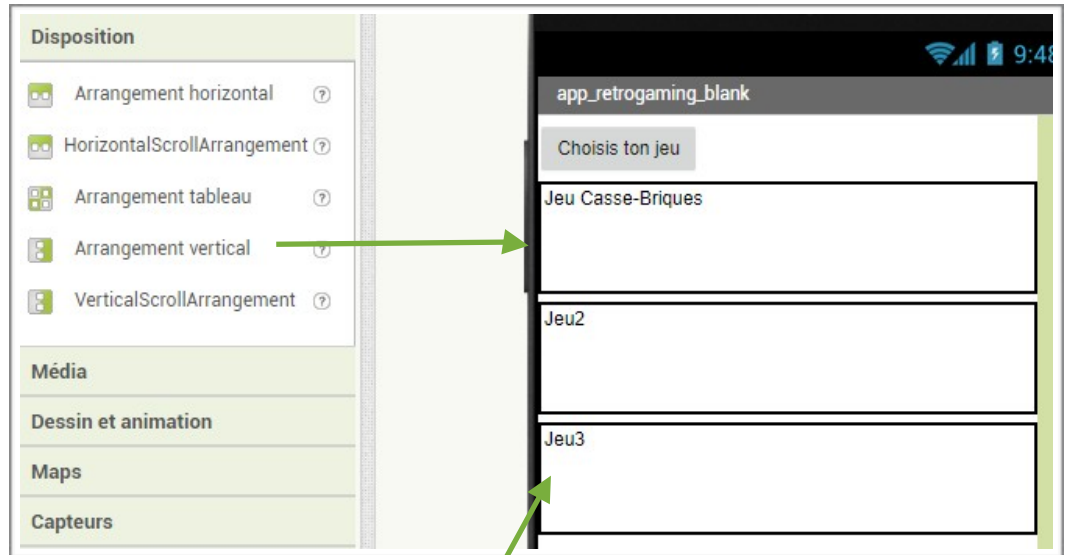
4

Dans les propriétés, modifier le texte du sélecteur



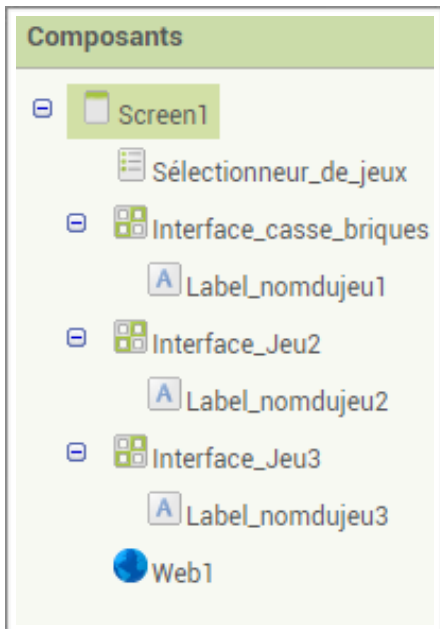
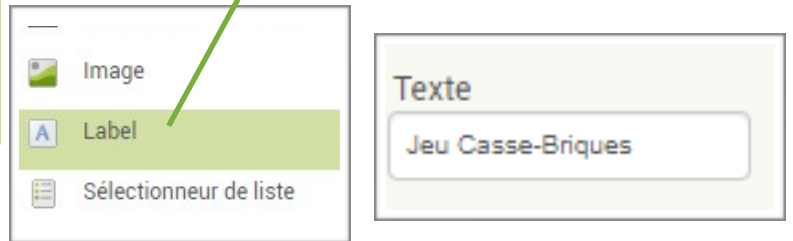
6

Glisser-déposer autant d'arrangement vertical qu'il y a de jeux dans la liste.



7

Dans chacun des arrangements placer un label texte et modifier les propriétés du texte par le nom du jeu.



7

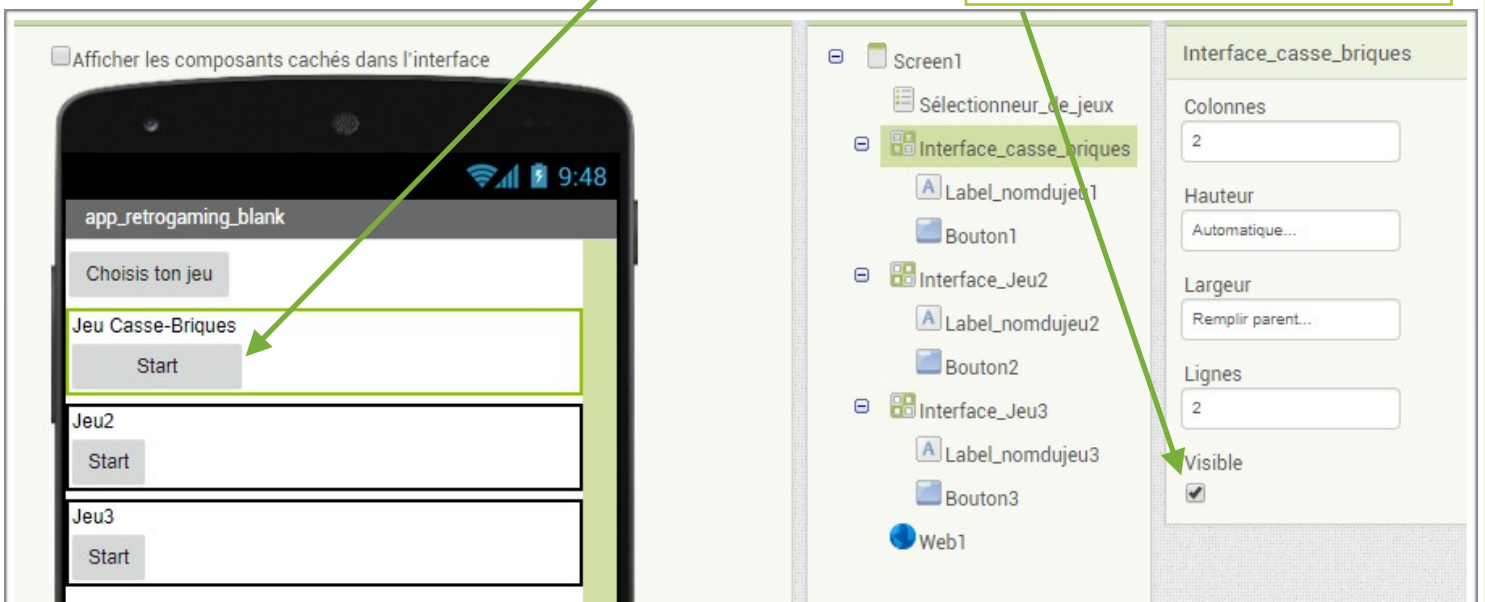
Renommer les composants

8

Placer un bouton dans chaque tableau. Ajouter le texte START.

9

Sélectionner chaque arrangement et les propriétés décocher la case Visible.

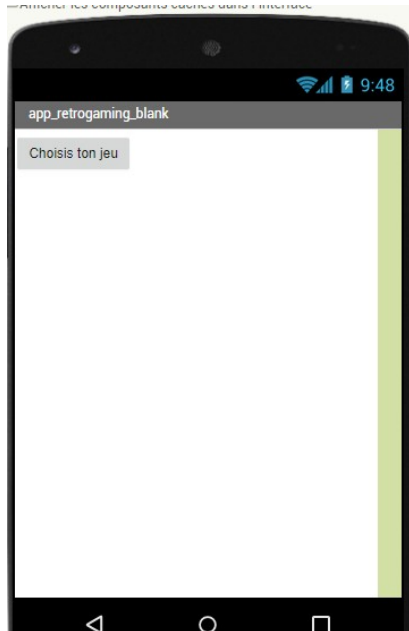


9

Vérifier



Les arrangements sont cachés mais pas supprimés.



## Blocs

```

quand Sélectionneur_de_jeux .Après prise
faire
  si " cassebriques " = Sélectionneur_de_jeux . Sélection
  alors
    mettre Interface_casse_briques . Visible à vrai
    mettre Interface_Jeu2 . Visible à faux
    mettre Interface_Jeu3 . Visible à faux
  si " nomdujeu2 " = Sélectionneur_de_jeux . Sélection
  alors
    mettre Interface_casse_briques . Visible à faux
    mettre Interface_Jeu2 . Visible à vrai
    mettre Interface_Jeu3 . Visible à faux
  si " nomdujeu3 " = Sélectionneur_de_jeux . Sélection
  alors
    mettre Interface_casse_briques . Visible à faux
    mettre Interface_Jeu2 . Visible à faux
    mettre Interface_Jeu3 . Visible à vrai

```



Quand l'utilisateur a sélectionné un des jeu de la liste, le programme compare cette sélection avec le nom d'un jeu.

L'arrangements des commandes de ce jeu est affiché car l'état Visible passe à VRAI quand l'état des tableaux des autres jeux restent ou passent à l'état FAUX.

Et ce, jusqu'à une nouvelle sélection.