

Microsoft Silverlight 4 - Tutoriel 8 : Lucky Lotto

Sélecteur de numéros du loto avec des boules aux couleurs du loto au Royaume Uni

par Peter Bull ([Blog](#)) Deepin Prayag (Traduction) ([Home](#))

Date de publication : 27/03/2012

Dernière mise à jour : 27/03/2012

Ce tutoriel fait partie d'une série de niveau débutant-intermédiaire pour apprendre Silverlight 4 par le biais d'exemples pas à pas.

Langage : [VB.NET](#)

Public visé : niveau *Débutant*

Commentez ce tutoriel :

Traduction.....	3
Introduction.....	3
Sélecteur de numéros du loto avec des boules aux couleurs du loto au Royaume Uni.....	3
Étape 1.....	3
Étape 2.....	4
Étape 3.....	5
Étape 4.....	5
Étape 5.....	6
Étape 6.....	7
Étape 7.....	8
Étape 8.....	8
Étape 9.....	9
Étape 10.....	10
Étape 11.....	10
Étape 12.....	11
Étape 13.....	11
Étape 14.....	12
Étape 15.....	12
Conclusion.....	12
Liens.....	13
Remerciements.....	13

Traduction

Ce tutoriel est la traduction la plus fidèle possible du tutoriel original de **Peter Bull**, **Microsoft Silverlight 4 - Lotto numbers chooser with UK Lotto coloured Balls**.

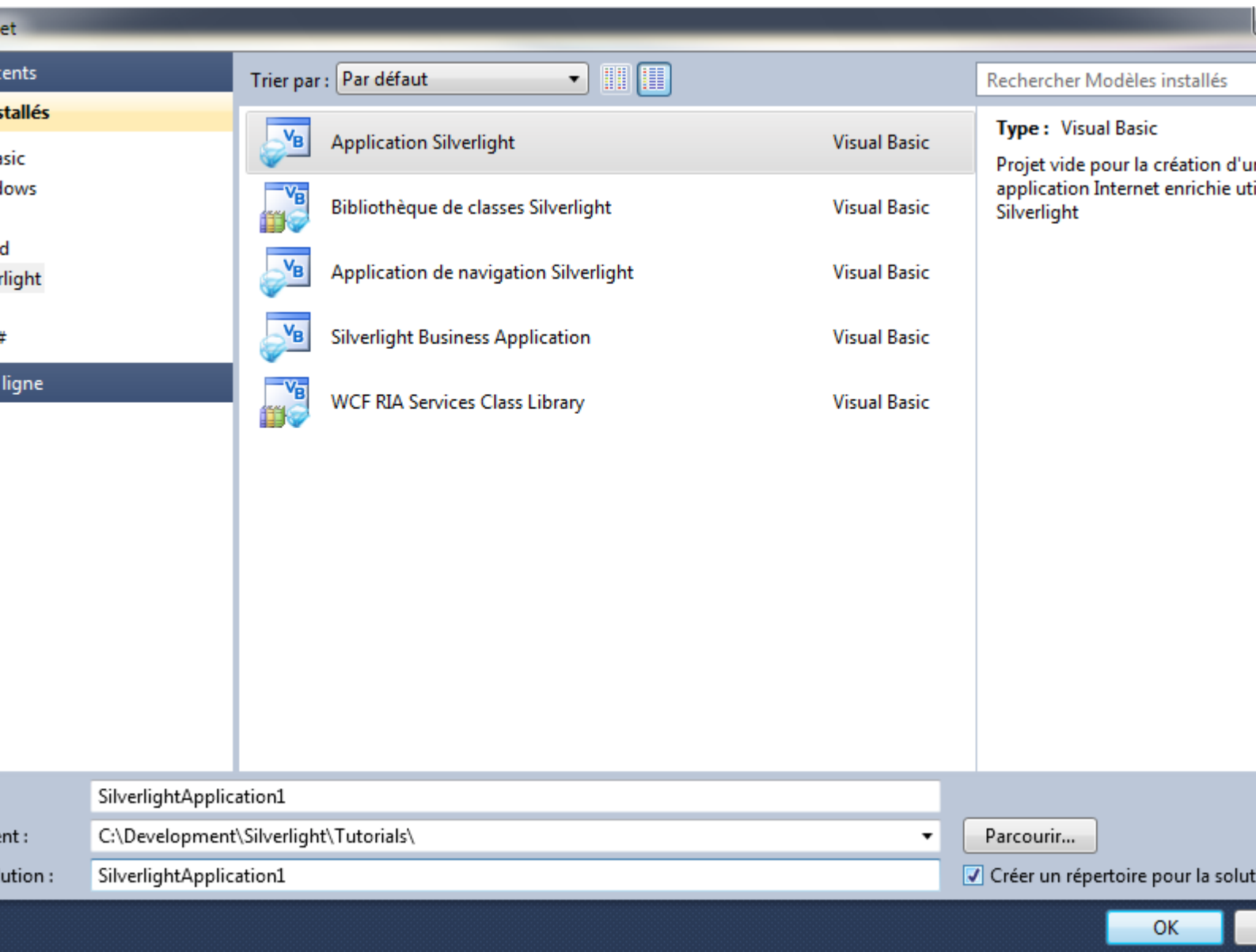
Introduction

Choisissez vos numéros du loto avec ce tutoriel simple en utilisant des nombres aléatoires et disposant de boules aux bonnes couleurs du loto au Royaume Uni.

Sélecteur de numéros du loto avec des boules aux couleurs du loto au Royaume Uni

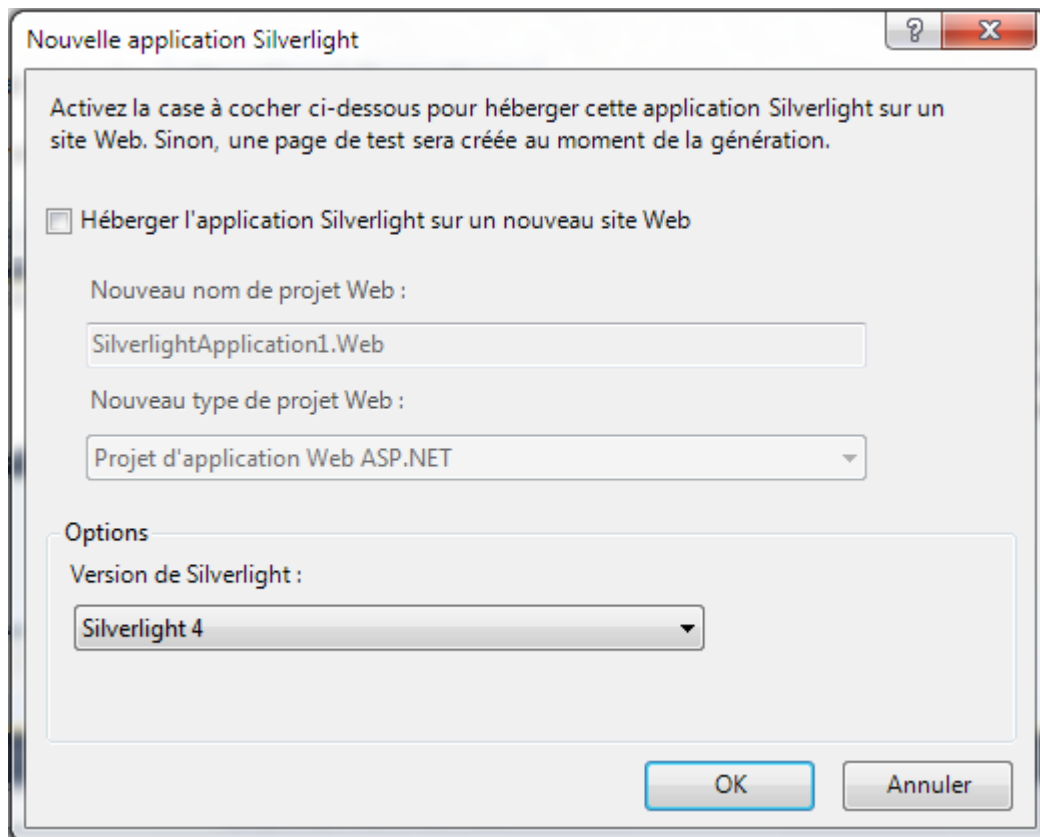
Étape 1

Démarrez Microsoft Visual Web Developer 2010 Express, puis sélectionnez *Fichier* puis *Nouveau Projet...* Sélectionnez *Visual Basic* puis *Application Silverlight* dans les modèles installés, sélectionnez un emplacement si vous le souhaitez, puis entrez un nom pour le projet et appuyez sur OK :



Étape 2

Une nouvelle fenêtre *Nouvelle application Silverlight* devrait apparaître, décochez la case *Héberger l'application Silverlight sur un nouveau site Web*, puis sélectionnez la *Version de Silverlight* ciblée :



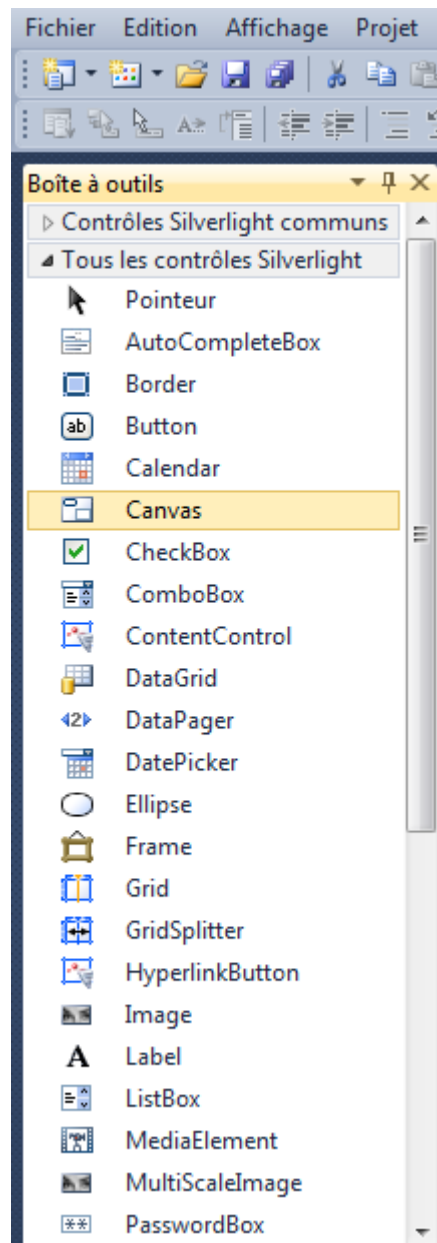
Étape 3

Une page vierge nommée *MainPage.xaml* devrait alors apparaître :



Étape 4

Puis dans la section *Tous les contrôles Silverlight* de la *Boîte à outils*, sélectionnez le contrôle *Canvas* :

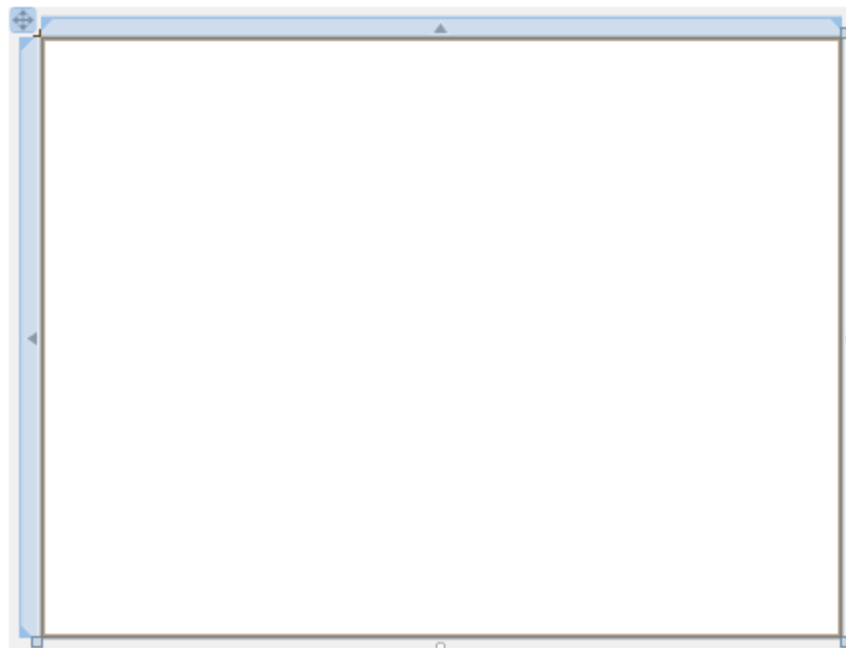


Étape 5

Dessinez un *Canvas* qui remplit toute la page, ou dans le volet XAML entre les lignes `<Grid>` et `</Grid>` tapez le code XAML suivant :

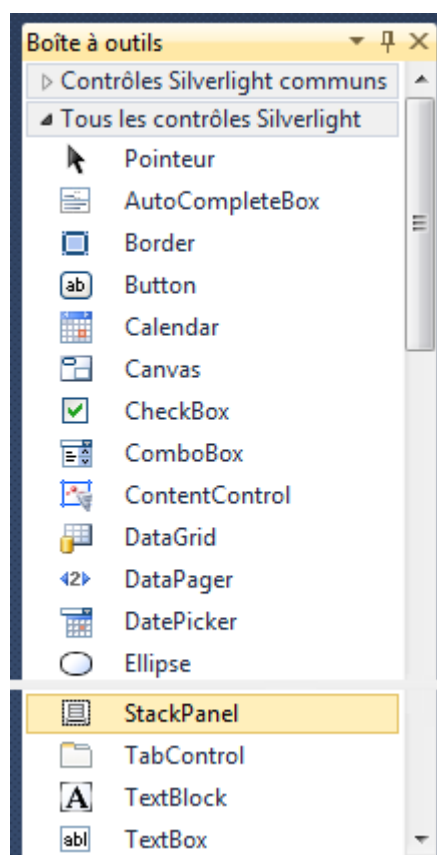
```
<Canvas Height="300" Width="400" HorizontalAlignment="Left" VerticalAlignment="Top" Name="Page">
</Canvas>
```

Voir ci-dessous :



Étape 6

Puis dans la section *Tous les contrôles Silverlight* de la *Boîte à outils*, sélectionnez le contrôle *StackPanel* :

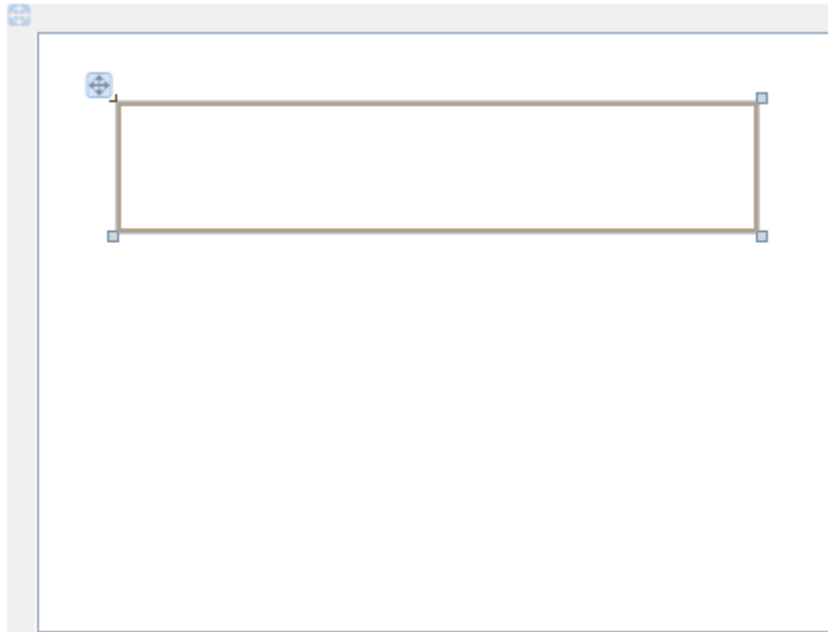


Étape 7

Dessinez un *StackPanel* sur le *Canvas* en glissant un *StackPanel* de la *Boîte à outils* sur le *Canvas*, ensuite dans le volet XAML entre les balises `<Canvas>` et `</Canvas>` modifiez la ligne `<StackPanel>` comme ceci :

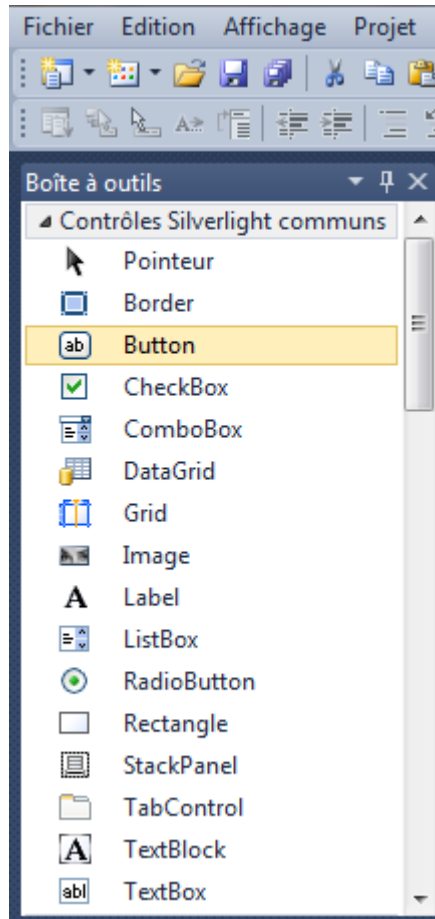
```
<StackPanel Canvas.Left="40" Canvas.Top="35" Height="65" Width="320" Orientation="Horizontal" Name="Lottery"/>
```

Voir ci-dessous :



Étape 8

Puis dans la section *Contrôles Silverlight communs* de la *Boîte à outils*, sélectionnez le contrôle *Button* :

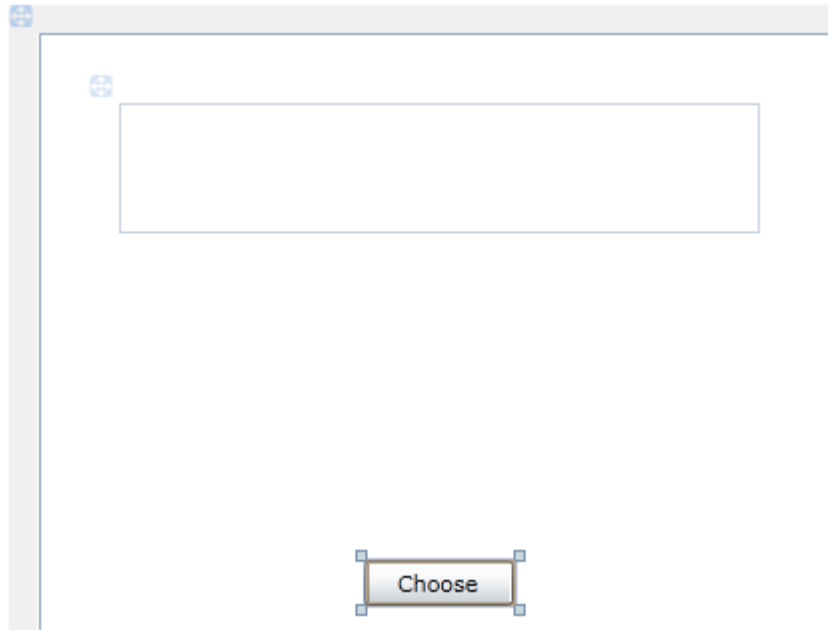


Étape 9

Dessinez un bouton sur le *Canvas* en glissant le contrôle *Button* de la *Boîte à outils* sur le *Canvas*, ensuite dans le volet XAML en dessous de la balise `<StackPanel>` modifiez la ligne `<Button>` comme ceci :

```
<Button Canvas.Left="163" Canvas.Top="263" Height="23" Width="75" Name="Choose" Content="Choose"/>
```

Voir ci-dessous :



Étape 10

Faites un clic droit sur la page ou sur l'entrée pour *MainPage.xaml* dans l'*Explorateur de solutions* et choisissez l'option *Afficher le code*. Dans la *vue de code* en dessous de *End Sub* pour le constructeur `Public Sub New()` tapez la fonction suivante :

```
Private Function Numbers() As List(Of Integer)
    Dim _number As Integer
    Dim _numbers As New List(Of Integer)
    While _Numbers.Count < 6 ' Select 6 Numbers
        Randomize(Timer) ' Random Number with Seed
        _number = Int((49 * Rnd()) + 1) ' Between 1 - 49
        If Not _numbers.Contains(_number) _
            Or _numbers.Count < 1 Then ' If Chosen or None
            _numbers.Add(_number) ' Add Number
        End If
    End While
    Return _Numbers
End Function
```

Étape 11

Puisque nous en sommes à la *vue de code* pour *MainPage.xaml*, en dessous du *End Function* pour la fonction `Private Function Numbers()` tapez le *Sub* suivant :

```
Private Sub Draw(ByRef Stack As StackPanel)
    Stack.Children.Clear()
    For Each _number As Integer In Numbers() ' Choose Numbers
        Dim _container As New Canvas
        Dim _ball As New Ellipse
        Dim _text As New TextBlock
        _container.Margin = New Thickness(2)
        _container.Width = 48
        _container.Height = 48
        _ball.Width = _container.Width
        _ball.Height = _container.Height
        Select Case _number
            Case 1 To 9
                _ball.Fill = New SolidColorBrush(Colors.White)
            Case 10 To 19 ' Sky Blue
```

```

_ball.Fill = New SolidColorBrush(Color.FromArgb(255, 112, 200, 236))
Case 20 To 29
_ball.Fill = New SolidColorBrush(Colors.Magenta)
Case 30 To 39 ' Lawn Green
_ball.Fill = New SolidColorBrush(Color.FromArgb(255, 112, 255, 0))
Case 40 To 49
_ball.Fill = New SolidColorBrush(Colors.Yellow)
End Select
_ball.Effect = New Effects.DropShadowEffect
_container.Children.Add(_ball)
_text.FontSize = 12
_text.Text = _number
_text.Margin = New Thickness(16)
_container.Children.Add(_text)
Stack.Children.Add(_container)
Next
End Sub

```

Étape 12

Retournez au *concepteur de vues* en sélectionnant l'onglet *MainPage.xaml*, ou faites un clic droit sur la page ou sur l'entrée pour *MainPage.xaml* dans l'*Explorateur de solutions* et choisissez l'option *Concepteur de vues*.

Double-cliquez sur le contrôle *Button* « *Choose* » et tapez ceci dans le Sub *Choose_Click* :

Draw(Lottery)

```

Private Sub Choose_Click(ByVal sender As System.Object, _
                        ByVal e As System.Windows.RoutedEventArgs) _
    Handles Choose.Click
    Draw(Lottery)
End Sub

```

Étape 13

Enregistrez le projet maintenant que vous avez terminé l'application Silverlight. Sélectionnez *Debug* ensuite *Démarrer le débogage* ou cliquez sur *Démarrer le débogage* :



Une fois que vous l'aurez fait, ce qui suit apparaîtra dans une nouvelle fenêtre du navigateur :

Étape 14

Cliquez sur le bouton *Choose* pour sélectionnez vos numéros du loto :



Étape 15

Fermez la fenêtre du navigateur en cliquant sur le bouton Fermer



en haut à droite du navigateur Web pour *Arrêter l'application*.

Conclusion

Ceci est un sélecteur de numéros du loto très simple utilisant un générateur de nombre aléatoires et Silverlight. Vous pouvez personnaliser la couleur des boules pour correspondre à votre loto, au lieu des couleurs du Royaume Uni utilisées ici. Essayez d'apporter des modifications pour afficher les nombres en ordre croissant ou décroissant, c'est à vous de voir !

Liens

Télécharger le code source du tutoriel.

Démonstration en ligne du tutoriel.

Remerciements

Je tiens ici à remercier **Peter Bull** de m'avoir autorisé à traduire son tutoriel.

Je remercie **xxx** pour sa relecture technique et ses propositions.

Je remercie également **yyy** pour sa relecture orthographique et ses propositions.