

Windows Phone 7 - Tutoriel 8 : Lucky lotto

Sélecteur de numéros du loto avec des boules aux couleurs du loto au Royaume Uni en utilisant Silverlight sur Windows Phone 7

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 Windows Phone 7 par le biais d'exemples pas à pas.

Langage : [C#](#)

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 en utilisant Silverlight sur Windows Phone 7.....	3
Étape 1.....	3
Étape 2.....	4
Étape 3.....	5
Étape 4.....	6
Étape 5.....	7
Étape 6.....	8
Étape 7.....	9
Étape 8.....	10
Étape 9.....	11
Étape 10.....	11
Étape 11.....	12
Conclusion.....	12
Liens.....	12
Remerciements.....	13

Traduction

Ce tutoriel est la traduction la plus fidèle possible du tutoriel original de **Peter Bull**, **Windows Phone 7 - Lotto numbers chooser with UK Lotto coloured Balls using Silverlight on Windows Phone 7**.

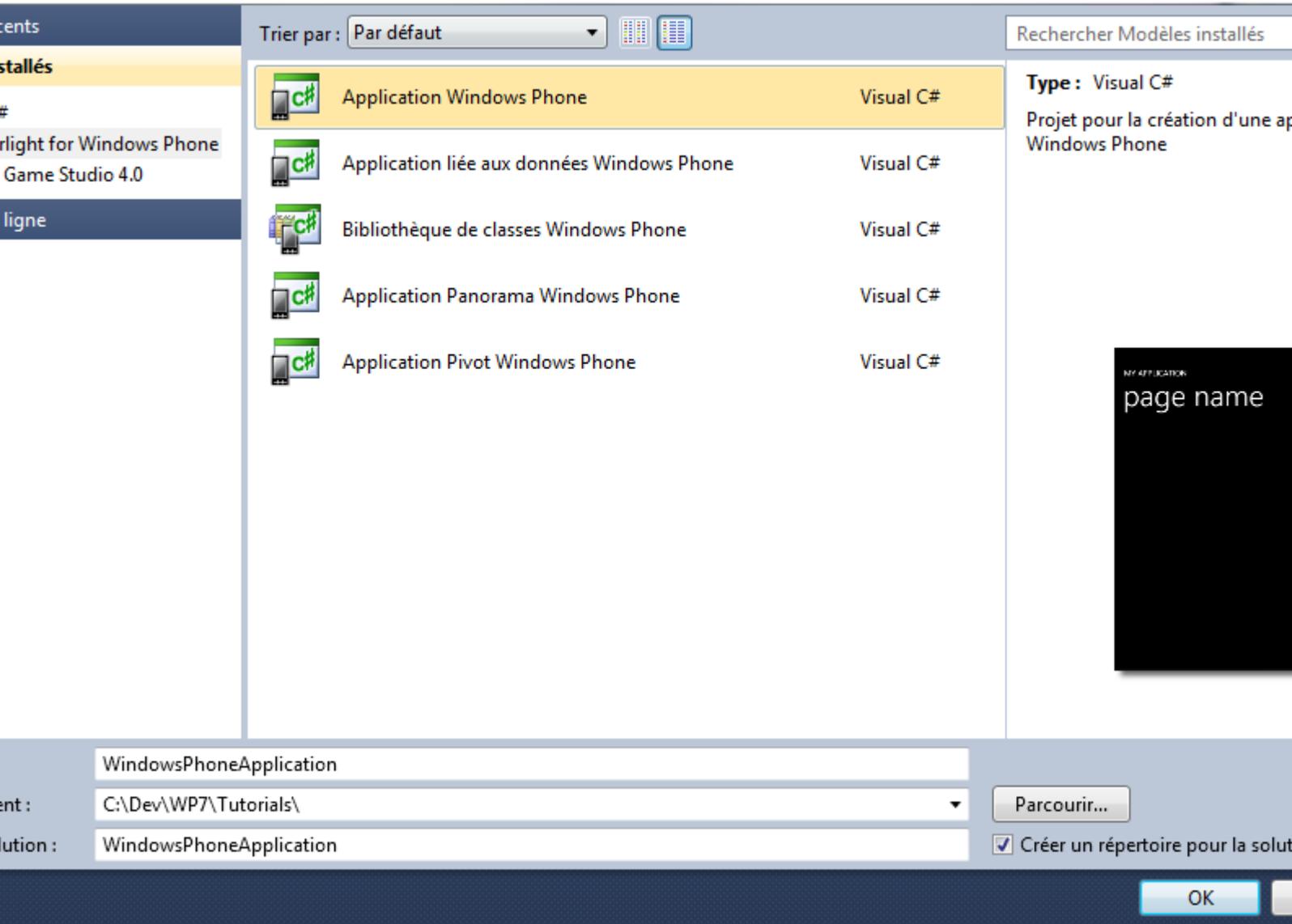
Introduction

Lucky Lotto vous permet de choisir vos numéros de loto avec des nombres aléatoires et disposant de boules aux bonnes couleurs du loto au Royaume Uni, en utilisant Silverlight sur Windows Phone 7.

Sélecteur de numéros du loto avec des boules aux couleurs du loto au Royaume Uni en utilisant Silverlight sur Windows Phone 7

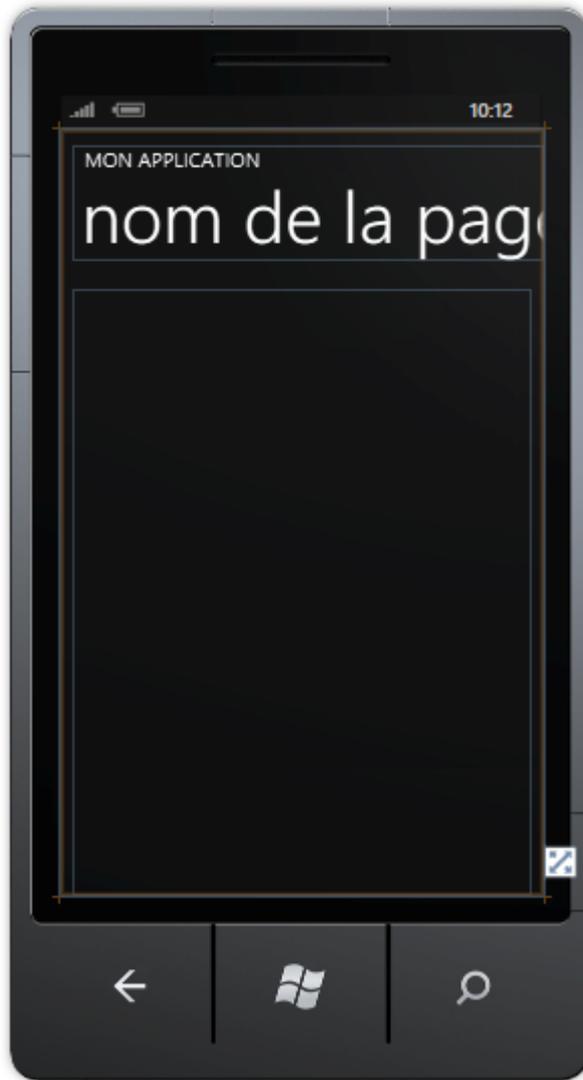
Étape 1

Démarrez Microsoft Visual Web Developer 2010 Express pour Windows Phone, puis sélectionnez *Fichier* puis *Nouveau Projet..* Sélectionnez *Visual C#* puis *Silverlight for Windows Phone* puis *Application Windows Phone* 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 page *Application Windows Phone* nommée *MainPage.xaml* devrait alors apparaître :



Étape 3

Dans le volet XAML pour *MainPage.xaml* entre les lignes `<Grid x:Name="ContentGrid" Grid.Row="1">` et `</Grid>` tapez le code XAML suivant :

```

<Grid x:Name="ContentMain">
  <Grid.RowDefinitions>
    <RowDefinition Height="80"/>
    <RowDefinition Height="*/>
    <RowDefinition Height="Auto"/>
  </Grid.RowDefinitions>
  <Button Grid.Row="2" Width="160" Content="choose" Click="Choose_Click"/>
</Grid>

```

XAML :



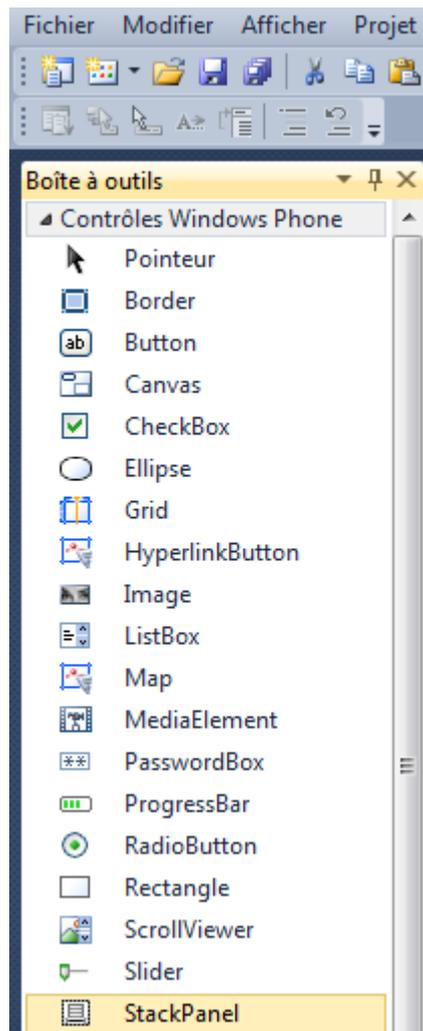
```
<Grid x:Name="ContentPanel" Grid.Row="1" Margin="12,0,12,0">
  <Grid x:Name="ContentMain">
    <Grid.RowDefinitions>
      <RowDefinition Height="80"/>
      <RowDefinition Height="*/>
      <RowDefinition Height="Auto"/>
    </Grid.RowDefinitions>
    <Button Grid.Row="2" Width="160" Content="choose" Click="Choose_Click"/>
  </Grid>
</Grid>
```

Design :



Étape 4

Puis dans la section *Contrôles Windows Phone* de la *Boîte à outils*, sélectionnez le contrôle *StackPanel* :



Étape 5

Dessinez un *StackPanel* sur la section supérieure du *Grid* en dessous du *titre de la page* en glissant le *StackPanel* sur la partie supérieure du *Grid*, ensuite dans le volet XAML modifiez la ligne *StackPanel1* comme ceci :

```
<StackPanel Grid.Row="0" Orientation="Horizontal" Name="Lottery"/>
```

Voir ci-dessous :



Étape 6

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* au-dessus de `public MainPage()` tapez la *méthode* suivante :

```
private List<int> Numbers()
{
    int number;
    List<int> _numbers = new List<int>();
    while ((_numbers.Count < 6)) // Select 6 Numbers
    {
        Random random = new Random((int)DateTime.Now.Ticks);
        number = random.Next(1, 50); // Random Number 1 - 49
        if ((!_numbers.Contains(number)) || (_numbers.Count < 1))
        {
            _numbers.Add(number); // Add if number Chosen or None
        }
    }
    return _numbers;
}
```

```

private List<int> Numbers()
{
    int number;
    List<int> _numbers = new List<int>();
    while ((_numbers.Count < 6)) // Select 6 Numbers
    {
        Random random = new Random((int)DateTime.Now.Ticks);
        number = random.Next(1, 50); // Random Number 1 - 49
        if ((!_numbers.Contains(number)) || (_numbers.Count < 1))
        {
            _numbers.Add(number); // Add if number Chosen or None
        }
    }
    return _numbers;
}
    
```

Étape 7

Puisque nous en sommes à la *vue de code* pour *MainPage.xaml.cs*, en dessous du « } » de la méthode `private List<int> Numbers()` tapez la *méthode* suivante :

```

private void Draw(ref StackPanel Stack)
{
    Stack.Children.Clear();
    foreach (int _number in Numbers())
    {
        // Choose Numbers
        Canvas _container = new Canvas();
        Ellipse _ball = new Ellipse();
        TextBlock _text = new TextBlock();
        _container.Margin = new Thickness(2);
        _container.Width = 74;
        _container.Height = 74;
        _ball.Width = _container.Width;
        _ball.Height = _container.Height;
        if (_number >= 1 && _number <= 9)
        {
            _ball.Fill = new SolidColorBrush(Colors.White);
        }
        else if (_number >= 10 && _number <= 19)
        {
            // Sky Blue
            _ball.Fill = new SolidColorBrush(Color.FromArgb(255, 112, 200, 236));
        }
        else if (_number >= 20 && _number <= 29)
        {
            _ball.Fill = new SolidColorBrush(Colors.Magenta);
        }
        else if (_number >= 30 && _number <= 39)
        {
            // Lawn Green
            _ball.Fill = new SolidColorBrush(Color.FromArgb(255, 112, 255, 0));
        }
        else if (_number >= 40 && _number <= 49)
        {
            _ball.Fill = new SolidColorBrush(Colors.Yellow);
        }
        _container.Children.Add(_ball);
        _text.Foreground = new SolidColorBrush(Colors.Black);
        _text.FontSize = 24;
        _text.Text = _number.ToString();
        _text.Margin = new Thickness(20);
        _container.Children.Add(_text);
        Stack.Children.Add(_container);
    }
}
    
```

```

private void Draw(ref StackPanel Stack)
{
    Stack.Children.Clear();
    foreach (int _number in Numbers())
    {
        // Choose Numbers
        Canvas _container = new Canvas();
        Ellipse _ball = new Ellipse();
        TextBlock _text = new TextBlock();
        _container.Margin = new Thickness(2);
        _container.Width = 74;
        _container.Height = 74;
        _ball.Width = _container.Width;
        _ball.Height = _container.Height;
        if (_number >= 1 && _number <= 9)
        {
            _ball.Fill = new SolidColorBrush(Colors.White);
        }
        else if (_number >= 10 && _number <= 19)
        {
            // Sky Blue
            _ball.Fill = new SolidColorBrush(Color.FromArgb(255, 112, 200, 236));
        }
        else if (_number >= 20 && _number <= 29)
        {
            _ball.Fill = new SolidColorBrush(Colors.Magenta);
        }
        else if (_number >= 30 && _number <= 39)
        {
            // Lawn Green
            _ball.Fill = new SolidColorBrush(Color.FromArgb(255, 112, 255, 0));
        }
        else if (_number >= 40 && _number <= 49)
        {
            _ball.Fill = new SolidColorBrush(Colors.Yellow);
        }
        _container.Children.Add(_ball);
        _text.Foreground = new SolidColorBrush(Colors.Black);
        _text.FontSize = 24;
        _text.Text = _number.ToString();
        _text.Margin = new Thickness(20);
        _container.Children.Add(_text);
        Stack.Children.Add(_container);
    }
}
    
```

Étape 8

Puisque nous en sommes toujours à la *vue de code* pour *MainPage.xaml.cs*, en dessous du « } » de la méthode `public MainPage()` tapez le *gestionnaire d'évènement* suivant :

```

private void Choose_Click(object sender, RoutedEventArgs e)
{
    Draw(ref Lottery);
}
    
```

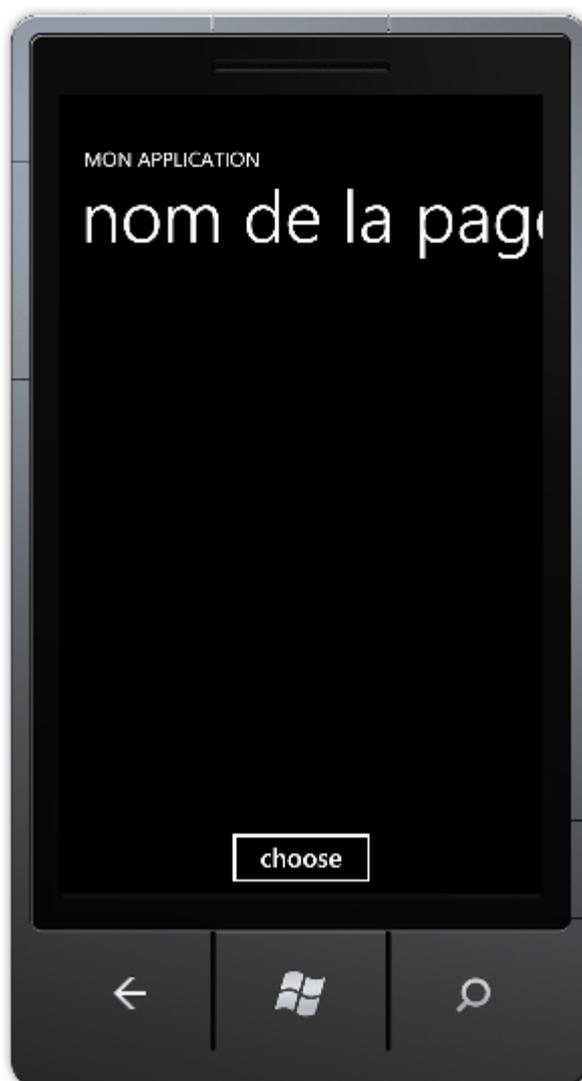
```
private void Choose_Click(object sender, RoutedEventArgs e)
{
    Draw(ref Lottery);
}
```

Étape 9

Enregistrez le *Projet* maintenant que vous avez terminé l'application *Windows Phone Silverlight*. Sélectionnez l'option *Windows Phone Emulator* ensuite sélectionnez *Debug* puis *Démarrer le débogage* ou cliquez sur *Démarrer le débogage* :

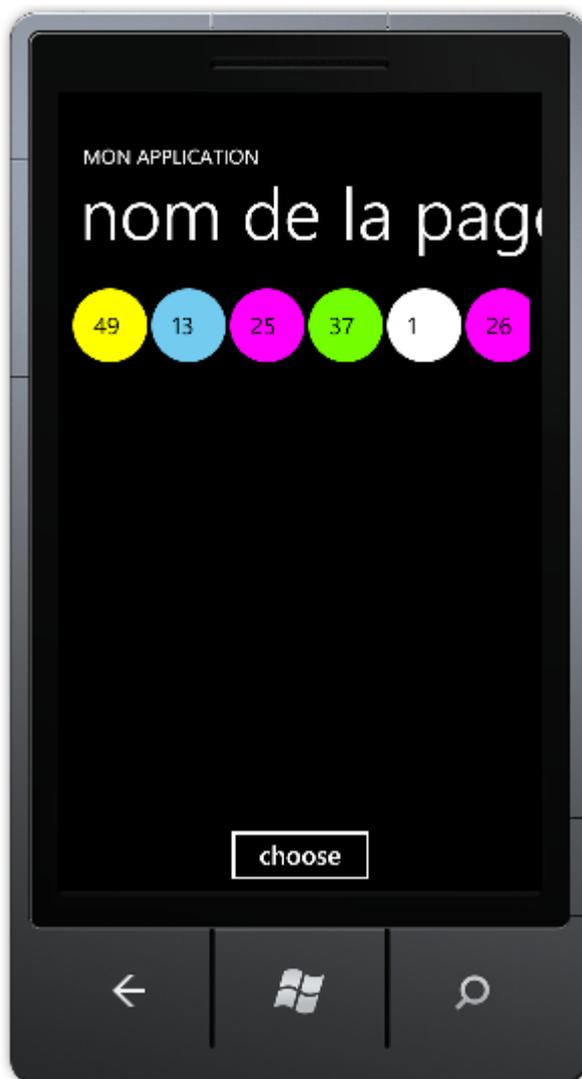


Une fois que vous l'aurez fait, ce qui suit apparaîtra dans l'*émulateur Windows Phone* après qu'il aura été chargé :



Étape 10

Appuyez sur le bouton « *choose* » pour sélectionner vos numéros de loto :



Étape 11

Vous pouvez ensuite *Arrêter l'application* en sélectionnant la fenêtre d'application *Visual Studio 2010* et en cliquant sur le bouton *Arrêter le débogage* :



Conclusion

Ceci est un sélecteur de numéros du loto très simple. Vous pouvez personnaliser la couleur des boules pour correspondre au *loto* ou à la *loterie* où vous vous situez, au lieu des couleurs du Royaume Uni utilisées ici. Essayez de le modifier pour afficher les nombres dans l'ordre croissant ou décroissant - personnalisez-la !

Liens

Télécharger le code source 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.