

Éléments d'interfaces – UI

Champ pour saisir le texte de l'utilisateur : UI.InputField

- À partir de *Hierarchy* faire *Create /UI/InputField*
- Modifiez les propriétés du champ (position, taille, ancrage, etc.) comme vous l'avez déjà fait pour les boutons.
- Dans l'inspecteur, l'évènement *OnEndEdit()* détermine l'action à prendre lorsqu'on termine le saisi avec la touche « entrée » ou lorsque le focus est retiré du champ (par exemple si on clic ailleurs dans l'interface).



Plus d'information ici : <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/UI.InputField.html>

Utilisation de champ de saisi dans un script

- Il faut déclarer une variable de type `InputField`. (**using `UnityEngine.UI`** doit être présent au début du script)
- La propriété `.text` de l'objet UI permet d'accéder au texte saisi dans le champ.

Exemple

```
using UnityEngine.UI;

public class Exemple : MonoBehaviour {

    public InputField monInputField; //variable qui doit être assignée par l'objet de InputField dans l'inspecteur
    public Text ageUI; //affiche la valeur dans l'interface UI
    int age; //variable de type int pour mémoriser une valeur

    void Update ()
    {
        string texteSaisi = monInputField.text; // Le contenu du texte saisi ira dans la variable texteSaisi.

        //si on doit obtenir une valeur numérique alors il faut convertir le texte en numérique
        bool reussit = int.TryParse( monInputField.text, out age); // Le texte saisi ira dans une variable de type int.

        if( reussit == true) //valide si la valeur est numérique
        {
            ageUI.text = (age +10).ToString(); // convertit en string et affiche dans le texte UI
        }
        else
        {
            print(" valeur entrée invalide" );
        }
    }
}
```

Conversion d'une chaîne en valeur numérique :

bool reussit = int.TryParse(string varChaine , out variableEntiere)

Convertit une chaîne à une valeur entière et retourne la valeur vraie. Si la chaîne n'est pas convertible à une valeur entière alors la valeur *false* est retournée. Et la variableEntiere est égale à 0.

Il existe aussi **float.TryParse(string varChaine , out variablFloat)**