



Consultez la fin de ce message pour plus de détails sur l'appel du débogage juste-à-temps (JIT) à la place de cette boîte de dialogue.

***** Texte de l'exception *****

System.InvalidOperationException: Une erreur s'est produite lors de la création du formulaire. Pour plus d'informations, consultez Exception.InnerException. L'erreur est : Impossible de charger le fichier ou l'assembly 'Microsoft.DirectX.DirectSound, Version=1.0.2902.0, Culture=neutral, PublicKeyToken=31bf3856ad364e35' ou une de ses dépendances. Le fichier spécifié est introuvable. -> System.IO.FileNotFoundException: Impossible de charger le fichier ou l'assembly 'Microsoft.DirectX.DirectSound, Version=1.0.2902.0, Culture=neutral, PublicKeyToken=31bf3856ad364e35' ou une de ses dépendances. Le fichier spécifié est introuvable.

à GameVibe.frm_SoundCardSettings..ctor()

--- Fin de la trace de la pile d'exception interne ---

à GameVibe.My.MyProject.MyForms.Create__Instance__[T](T Instance)

à GameVibe.frm_GameVibe.frm_GameVibe_Load(Object sender, EventArgs e)

à System.EventHandler.Invoke(Object sender, EventArgs e)

à System.Windows.Forms.Form.OnLoad(EventArgs e)

à System.Windows.Forms.Form.OnCreateControl()

à System.Windows.Forms.Control.CreateControl(Boolean flgnoreVisible)
à System.Windows.Forms.Control.CreateControl()
à System.Windows.Forms.Control.WmShowWindow(Message& m)
à System.Windows.Forms.Control.WndProc(Message& m)
à System.Windows.Forms.ScrollableControl.WndProc(Message& m)
à System.Windows.Forms.Form.WmShowWindow(Message& m)
à System.Windows.Forms.Form.WndProc(Message& m)
à System.Windows.Forms.Control.ControlNativeWindow.OnMessage(Message& m)
à System.Windows.Forms.Control.ControlNativeWindow.WndProc(Message& m)
à System.Windows.Forms.NativeWindow.Callback(IntPtr hWnd, Int32 msg, IntPtr wparam, IntPtr lparam)

***** Assemblés chargés *****

mscorlib

Version de l'assembly : 4.0.0.0

Version Win32 : 4.7.3190.0 built by: NET472REL1LAST_C

CodeBase : file:///C:/Windows/Microsoft.NET/Framework/v4.0.30319/mscorlib.dll

GameVibe

Version de l'assembly : 0.1.6.0

Version Win32 : 0.1.6.0

CodeBase : file:///C:/Program%20Files%20(x86)/GameVibe/GameVibe.exe

Microsoft.VisualBasic

Version de l'assembly : 10.0.0.0

Version Win32 : 14.7.3056.0 built by: NET472REL1

CodeBase :

file:///C:/WINDOWS/Microsoft.Net/assembly/GAC_MSIL/Microsoft.VisualBasic/v4.0_10.0.0.0__b03f5f7f11d50a3a/Microsoft.VisualBasic.dll

System.Windows.Forms

Version de l'assembly : 4.0.0.0

Version Win32 : 4.7.3056.0 built by: NET472REL1

CodeBase :

file:///C:/WINDOWS/Microsoft.Net/assembly/GAC_MSIL/System.Windows.Forms/v4.0_4.0.0.0__b77a5c561934e089/System.Windows.Forms.dll

System

Version de l'assembly : 4.0.0.0

Version Win32 : 4.7.3190.0 built by: NET472REL1LAST_C

CodeBase :

file:///C:/WINDOWS/Microsoft.Net/assembly/GAC_MSIL/System/v4.0_4.0.0.0__b77a5c561934e089/System.dll

System.Drawing

Version de l'assembly : 4.0.0.0

Version Win32 : 4.7.3056.0 built by: NET472REL1

CodeBase :

file:///C:/WINDOWS/Microsoft.Net/assembly/GAC_MSIL/System.Drawing/v4.0_4.0.0.0__b03f5f7f11d50a3a/System.Drawing.dll

System.Configuration

Version de l'assembly : 4.0.0.0

Version Win32 : 4.7.3056.0 built by: NET472REL1

CodeBase :

file:///C:/WINDOWS/Microsoft.Net/assembly/GAC_MSIL/System.Configuration/v4.0_4.0.0.0__b03f5f7f11d50a3a/System.Configuration.dll

System.Core

Version de l'assembly : 4.0.0.0

Version Win32 : 4.7.3190.0 built by: NET472REL1LAST_C

CodeBase :

file:///C:/WINDOWS/Microsoft.Net/assembly/GAC_MSIL/System.Core/v4.0_4.0.0.0__b77a5c561934e089/System.Core.dll

System.Xml

Version de l'assembly : 4.0.0.0

Version Win32 : 4.7.3056.0 built by: NET472REL1

CodeBase :

file:///C:/WINDOWS/Microsoft.Net/assembly/GAC_MSIL/System.Xml/v4.0_4.0.0.0__b77a5c561934e089/System.Xml.dll

System.Runtime.Remoting

Version de l'assembly : 4.0.0.0

Version Win32 : 4.7.3056.0 built by: NET472REL1

CodeBase :

file:///C:/WINDOWS/Microsoft.Net/assembly/GAC_MSIL/System.Runtime.Remoting/v4.0_4.0.0.0__b77a5c561934e089/System.Runtime.Remoting.dll

GameVibe_PluginAPI

Version de l'assembly : 1.0.0.0

Version Win32 : 1.0.0.0

CodeBase : file:///C:/Program%20Files%20(x86)/GameVibe/GameVibe_PluginAPI.DLL

XAudio2_GameVibePlugin

Version de l'assembly : 1.0.0.0

Version Win32 : 1.0.0.0

CodeBase :

file:///C:/Users/thier/AppData/Local/GameVibe/AudioPlugins/XAudio2_GameVibePlugin.dll

mscorlib.resources

Version de l'assembly : 4.0.0.0

Version Win32 : 4.7.3056.0 built by: NET472REL1

CodeBase :

file:///C:/WINDOWS/Microsoft.Net/assembly/GAC_MSIL/mscorlib.resources/v4.0_4.0.0.0_fr_b77a5c561934e089/mscorlib.resources.dll

Microsoft.VisualBasic.resources

Version de l'assembly : 10.0.0.0

Version Win32 : 14.7.3056.0 built by: NET472REL1

CodeBase :

file:///C:/WINDOWS/Microsoft.Net/assembly/GAC_MSIL/Microsoft.VisualBasic.resources/v4.0_10.0.0.0_fr_b03f5f7f11d50a3a/Microsoft.VisualBasic.resources.dll

System.Windows.Forms.resources

Version de l'assembly : 4.0.0.0

Version Win32 : 4.7.3056.0 built by: NET472REL1

CodeBase :

file:///C:/WINDOWS/Microsoft.Net/assembly/GAC_MSIL/System.Windows.Forms.resources/v4.0_4.0.0.0_fr_b77a5c561934e089/System.Windows.Forms.resources.dll

***** Débogage JIT *****

Pour activer le débogage juste-à-temps (JIT), le fichier de configuration pour cette

application ou cet ordinateur (machine.config) doit avoir la valeur

jitDebugging définie dans la section system.windows.forms.

L'application doit également être compilée avec le débogage

activé.

Par exemple :

```
<configuration>
```

```
  <system.windows.forms jitDebugging="true" />
```

```
</configuration>
```

Lorsque le débogage juste-à-temps est activé, les exceptions non gérées seront envoyées au débogueur JIT inscrit sur l'ordinateur plutôt que d'être gérées par cette boîte de dialogue.