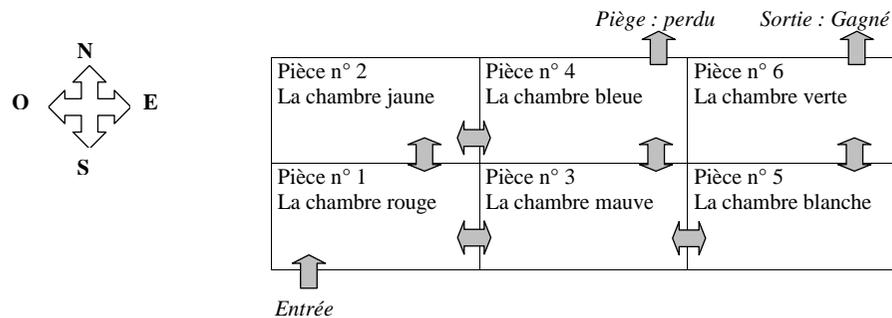


On souhaite programmer en VB un petit jeu dans lequel le joueur doit s'orienter dans le « labyrinthe » suivant. Les flèches indiquent les passages possibles d'une pièce à l'autre.



- 1) Nommer la feuille par défaut du projet « Piece1 » (propriété *Name*). Modifier ses propriétés *BackColor* et *Caption* pour que la couleur et la légende de la feuille correspondent à ceux de la pièce n° 1 du labyrinthe.
- 2) Ajouter 5 autres feuilles au projet (menu Projet/Ajouter une feuille/Nouvelle feuille). Les nommer « Piece2 » à « Piece6 » et les modifier comme la première feuille de façon à reproduire les pièces du labyrinthe.
- 3) Ajouter sur chaque feuille 4 boutons de commande de nom (*Name*) et de légende (*Caption*) identiques : « Nord », « Sud », « Est » et « Ouest ». Il est possible d'insérer ces boutons sur une feuille et de les copier/coller sur les autres. Ces boutons permettront de passer d'une feuille à l'autre (c'est-à-dire d'une pièce à l'autre, pour le joueur, la pièce de départ étant la pièce n° 1).
- 4) Désactiver les boutons de commande inutiles en mettant leur propriété *Enabled* à *False*. Par exemple, le bouton « Ouest » de la feuille « Piece1 » ou le bouton « Sud » de la feuille « Piece3 » doivent être désactivés car il n'existe pas de passage à ces endroits.
- 5) Associer aux autres boutons de commande le code permettant de passer aux pièces appropriées.

Exemple : apparence de la feuille « Piece6 »



Indications :

- Afficher une feuille : méthode *show* (ex. *Piece1.show*)
- Cacher une feuille : méthode *hide* (ex. *Piece1.hide*)
- Piège/sortie du labyrinthe : afficher une boîte de message (*MsgBox*) et sortir du programme.

Question subsidiaire : Compter le nombre de « coups » nécessaire au joueur pour sortir du labyrinthe et l'afficher au moment où il gagne.

Code Module « Coups » <pre>Dim Coups As Integer Public Sub RAZ() Coups = 0 End Sub Public Sub Ajout() Coups = Coups + 1 End Sub Public Function NBcoups() NBcoups = Coups End Function</pre>	Code Fiche « Piece2 » <pre>Private Sub Est_Click() Piece2.Hide Piece4.Show Call Ajout End Sub Private Sub Sud_Click() Piece2.Hide Piece1.Show Call Ajout End Sub</pre>
Code Fiche « Piece1 » <pre>Private Sub Form_Load() Call RAZ End Sub Private Sub Est_Click() Piece1.Hide Piece3.Show Call Ajout End Sub Private Sub Nord_Click() Piece1.Hide Piece2.Show Call Ajout End Sub</pre>	Code Fiche « Piece4 » <pre>Private Sub Nord_Click() Beep MsgBox ("C'était un piège... Perdu !!!") End Sub Private Sub Ouest_Click() Piece4.Hide Piece2.Show Call Ajout End Sub Private Sub Sud_Click() Piece4.Hide Piece3.Show Call Ajout End Sub</pre>
Code Fiche « Piece3 » <pre>Private Sub Est_Click() Piece3.Hide Piece5.Show Call Ajout End Sub Private Sub Nord_Click() Piece3.Hide Piece4.Show Call Ajout End Sub Private Sub Ouest_Click() Piece3.Hide Piece1.Show Call Ajout End Sub</pre>	Code Fiche « Piece6 » <pre>Private Sub Nord_Click() Call Ajout Beep MsgBox ("Vous avez gagné en " & Str(NBcoups) & " coups !!!") End Sub Private Sub Sud_Click() Piece6.Hide Piece5.Show Call Ajout End Sub</pre>