

TRAVAUX PRATIQUES DEUST-1 2017-2018
Programmation événementielle en Visual Basic

H. TSOUNGUI henri.tsoungui@univ-valenciennes.fr htsoungui@sfr.fr
Pour le 18/04/2018 par mail (23h58...)
Envoyez également ces comptes rendus de TP à vous mêmes

* **Vous devez choisir TROIS TP sur les quatre proposés** *

TP-1 Gestion simplifiée de stock de produits

Cet exercice propose de gérer un stock de marchandises. Il s'agit d'utiliser un tableau PRODUITS (Référence, Libellé, Prix-HT, Quantité-en-stock), limité à 7 produits (7 lignes et 4 colonnes).

Créer les interfaces et écrire le code permettant de gérer le stock :

- 1-Entrée des produits
- 2-Sortie des produits
- 3-Inventaire du stock
- 4-Recherche d'un produit et son affichage
- 5-Afficher la valeur monétaire du stock actuel
- 6-Saisie d'une commande et édition d'une facture

TP-2 Simulation du jeu de Jackpot version légère 1.0 (un seul joueur)



Le jeu : on clique sur « JOUER ». Le système tire au hasard 3 nombres X, Y et Z compris entre 1 et 9. Le premier nombre concerne la première roue, le deuxième la seconde et le troisième, la troisième roue. On dispose de 3 images $img1$, $img2$ et $img3$.

-Si le nombre tiré est dans [1-2-3], on affiche l'image $img1$ pour la roue concernée.

-Si le nombre tiré est dans [4-5-6], on affiche l'image $img2$ pour la roue concernée.

-Si le nombre tiré est dans [7-8-9], on affiche l'image $img3$ pour la roue concernée.

Les gains :

-si on obtient trois images différentes => on perd (gain de 0 euro)

-si on obtient seulement deux images successives identiques ($img1-img1-W$) ou ($W-img2-img2$) ou ($img3-img3-W$), W étant différente de l'image à côté => gain de 5 euros.

-si on obtient trois images identiques, deux cas peuvent se présenter

-les trois nombres générés sont différents => c'est un BANCO : gain de 10 euros.

-les trois nombres générés sont identiques => c'est un SUPER-BANCO : gain de 20 € !

Développez ce jeu en respectant les règles proposées.

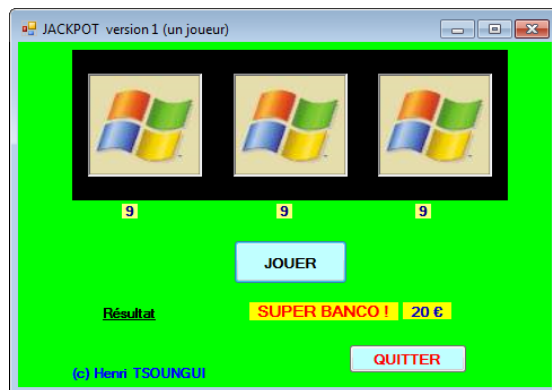
Exemples d'illustrations de situations



Gain simple (5 €)



BANCO ! (10€)



SUPER-BANCO ! (à mettre à 20 €)

TP-3 Gestion des véhicules reçus dans un garage (extrait DS DEUST-1)

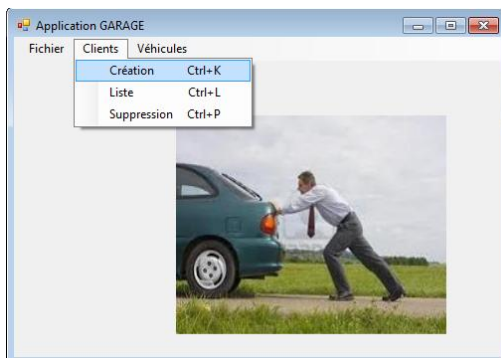
Dans cet exercice, il vous est demandé de gérer des voitures qui entrent dans un garage pour qu'on y effectue certains travaux. Vous devrez également gérer la création des clients. Vous développerez donc

-la création des clients

-la création, la mise à jour et la suppression des véhicules

Pour gérer les véhicules, vous utiliserez le type utilisateur (structure) **voiture** déclaré dans le module **ModGarage** ainsi que le formulaire **frmVoiture** ci-dessous dont les champs de saisie sont nommés txtImmat, txtMarque, txtModèle, txtEnergie, txtTravail1, txtTravail2, txtClient.

Pour la gestion des clients, utilisez le type client défini dans le même module.



Ci-dessus, des exemples de formulaires **frmGarage** et **frmVoiture** à améliorer avec des menus déroulants.

Les structures de données recommandées à utiliser sont décrites ci-après.

Module Modgarage

Public Structure client

```
<VBFixedString(4)> Public cliNum As String  
<VBFixedString(15)> Public cliNom As String  
<VBFixedString(15)> Public cliPrenom As String  
<VBFixedString(25)> Public cliAdresse As String  
<VBFixedString(5)> Public cliCpostal As String  
<VBFixedString(20)> Public cliVille As String  
<VBFixedString(10)> Public cliTelfixe As String  
<VBFixedString(10)> Public cliTelmob As String
```

End Structure

Public Structure voiture

```
<VBFixedString(8)> Public voitImmat As String  
<VBFixedString(15)> Public voitMarque As String  
<VBFixedString(10)> Public voitModele As String  
<VBFixedString(12)> Public voitEnergie As String  
<VBFixedString(60)> Public voitTravail1 As String  
<VBFixedString(60)> Public voitTravail2 As String  
<VBFixedString(4)> Public voitClient As String
```

End Structure

End Module

NB : Les données des clients et véhicules seront sauvegardées dans les fichiers texte CLIENTS.DAT et VOITURES.DAT .



TP-4 Jeu « Loto-5 » Simulation du jeu de loterie à 5 nombres

Développer un programme en VB simulant une loterie à cinq nombres. Après avoir effectué une mise de **5 euros** au plus, on propose 5 nombres compris entre 1 et 10. On clique sur un bouton pour tirer au hasard cinq nombres **différents** dans le même intervalle.

-Afficher le résultat du tirage et gérer les gains. On peut jouer tant que la mise est positive.

-Gestion des gains :

*Si le joueur a trouvé 1 ou 2 nombres, il perd 1 euro de mise (gain : 0 euro).

*Trois nombres trouvés, gain de 2 euros

*Quatre nombres trouvés, gain de 10 euros

*Cinq nombres trouvés, gain de 20 euros

-Gérer la sauvegarde des résultats dans un **fichier** texte.

