

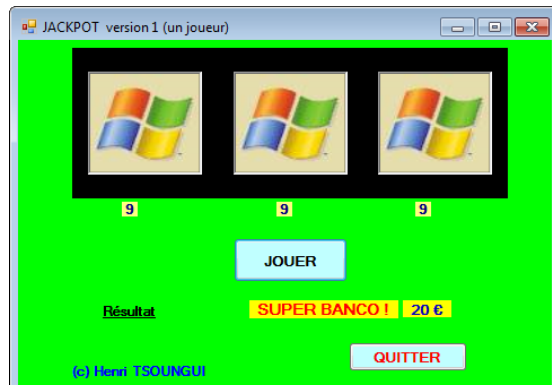
Exemples d'illustrations de situations



Gain simple (5 €)



BANCO ! (10€)



SUPER-BANCO ! (à mettre à 20 €)

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

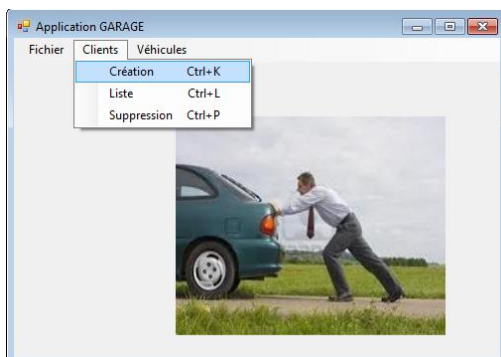
Dans cet exercice, il vous est demandé de gérer des voitures qui entrent dans un garage pour qu'on y effectue certains travaux. Vous devrez également gérer la création des clients. Vous développerez donc

-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. Chaque tirage diminue la mise de 1 euro.

-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.

