

But du projet :

Un démineur de façon rudimentaire mais toutefois assez complet afin que les utilisateurs puissent jouer à (ou à réaliser leur propre) démineur. (Détails de la plupart des actions dans les lignes de commandes).

Problèmes que nous avons du régler :

-Le premier des problèmes auxquels nous avons fait face fût la répartition aléatoire des mines sur des plages de dimensions variables, suivant le 1^{er}, le 2^{eme}, ou le 3^{eme} niveau. Après quelques essais sur VBA, et quelques recherches sur internet nous avons vite trouvé la méthode afin de pouvoir facilement placer aléatoirement des mines sur des dimensions prédéfinies.

-Nous avons aussi eu un certains nombre de problèmes minimes vis-à-vis du timer et de sa mise en place pendant le déroulement du programme VBA.

-La mise en place de boucles nous a demandé beaucoup de rigueur afin de ne pas créer des boucles infinies, ou de boucles inutiles au fonctionnement du programme.

-Enfin le problème le plus majeur auquel nous avons été confrontés fût de découvrir les cases ne possédant aucunes mines sur ses 8 cases adjacentes et aussi de fixer des limites à cette « découverte » des cases pour qu'elle ne découvre pas de case minée et/ou qu'elle ne dépasse pas les bornes de la plage des parties définies.

Mon implication dans le projet :

Mon rôle dans ce projet fût de réaliser la disposition spatiale de l'userform dans la partie, et de la feuille Excel, de la répartition et des contraintes des apparitions des messages lors de la partie, avant la partie et programme finis. De plus j'étais en charge du regroupement final du projet et de repérer et « corriger » les petites erreurs qui pourrait y avoir projet finis. J'ai aussi aidé dans la recherche de problème dans l'userform même ou dans la feuille, principalement sur les problèmes de boucles, et aussi sur les problèmes cités précédemment.

Remerciement à Emma Henriët qui a passé beaucoup plus d'heures que nécessaire sur la résolution des problèmes et ses nombreuses implications, à Marie Baldassari qui a réalisé entièrement le codage HTML du site hébergeur du programme, et à Anthony Tortia qui a réussi à gérer la mise en place du timer du mieux qu'il pouvait.