IFA Projet VBA : Bataille navale

Découvrez la règle de la bataille navale. Ce jeu de société se joue à deux, l’un contre l’autre sur deux grilles où sont placés 5 navires mis en place par les joueurs.

Le but étant de faire couler tous les navires de l’adversaire. C’est à la fois un jeu de réflexion et un jeu de hasard.

Pour jouer à la bataille navale, il faut par joueur :

Une grille de jeu numérotée de 1 à 10 horizontalement et de A à J verticalement

1 porte avion (5 cases)

1 croiseur (4 cases)

1 contre torpilleur (3 cases)

1 sous-marin (3 cases)

1 torpilleur (2 cases)

Commencer une partie de bataille navale :

Au début du jeu, chaque joueur place à sa guise tous les bateaux sur sa grille de façon stratégique. Le but étant de compliquer au maximum la tache de son adversaire, c’est-à-dire détruire tous vos navires. Bien entendu, le joueur ne voit pas la grille de son adversaire.

Une fois tous les bateaux en jeu, la partie peut commencer. Un à un, les joueurs se tirent dessus pour détruire les navires ennemis.

Exemple : le joueur dit à voix haute H7 correspondant à la case au croisement de la lettre H et du numéro 7 sur les côtés des grilles.

Si un joueur tire sur un navire ennemi, l’adversaire doit le signaler en disant « touché ». Il ne peut pas jouer deux fois de suite et doit attendre le tour de l’autre joueur.

Si le joueur ne touche pas de navire, l’adversaire le signale en disant « raté ».

Si le navire est entièrement touché l’adversaire doit dire « touché coulé ».

Les pions blancs et des pions rouges servent à se souvenir des tirs ratés (blancs) et les tirs touchés (rouges). Il est indispensable de les utiliser pour ne pas tirer deux fois au même endroit et donc ne pas perdre de temps inutilement. Ces pions se placent sur la grille du dessus.

Comment gagner une partie de bataille navale

Une partie de bataille navale se termine lorsque l’un des joueurs n’a plus de navires.

Astuces pour gagner à la bataille navale

Pour gagner plus rapidement, vous pouvez jouer vos tirs en croix, étant donné que le plus petit navire fait deux cases alors vous ne pourrez éviter aucun autre bateau sur votre chemin. Cette méthode est infaillible car elle est purement logique.

<https://www.regles-de-jeux.com/regle-de-la-bataille-navale/>

<https://www.excel-pratique.com/fr/vba/couleurs.php>Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Tache à réaliser

Crée le userform, les objet (grille, cases, message, texte, bateau, bouton de commande)

Dessiner des sprite pour chaque bateau (version entière et détruite) et pour les signes touchés et non touchés

Coder les événements du démarrage de la partie avec les bateaux déjà placer

Coder lorsque le joueur veut tirer sur l’ennemi : test si case avec un bateau ou pas affichage et message en fonction.

Coder le coup de l’ordinateur, pour le moment une case aléatoire.

Coder la fin du jeu : si un des deux joueurs détruit tous les bateaux de l’autre