

Olné / Belgique, le 01 mai 2020.

Bonjour à toutes et tous,

J'habite en Belgique. J'ai 50 ans et je suis l'animateur d'unité (= chef d'U) d'une unité scoutie belge.

Chaque année, nous avons une réunion de formation et de « team building » (= TU) avec nos animateurs (= 18 à 22 ans) de nos 4 sections Scouties (= baladins, louveteaux, éclaireurs et pionniers). Ces activités sont en grande partie organisées et préparées en interne (= par les responsables de l'unité scoutie) . Récemment, j'ai acheté un livre de jeu dans le département "Escape Game" d'un supermarché. Le livre en question nous met dans la peau d'un jeune homme qui doit résoudre diverses énigmes afin de trouver un trésor dans un bateau espagnol coulé au fond de la mer.

Le livre nous guide sur un chemin pré-établi. En fait, l'auteur du livre a défini un parcours qui oblige les joueurs à répondre aux questions, à faire des choix ... Selon nos réponses et/ou nos choix, nous sommes orientés vers l'un ou l'autre résultat de l'énigme / branche du parcours.

Plusieurs étapes du jeu nécessitent le décryptage d'un code (dessiné sur une carte).

J'ai décidé d'animer le jeu du livre en « direct live » pour les animateurs de notre unité scoutie. Pour rendre le puzzle accessible à tous, j'ai déjà numérisé les images et les différents textes et je les ai insérés dans des diapositives d'une présentation POWERPOINT (office 365).

Lorsque le cheminement du jeu est linéaire ou s'appuie sur un choix entre différentes options préétablies, je peux très facilement créer un lien vers d'autres diapositives de ma présentation POWERPOINT. Là où le bas blesse, c'est quand les animateurs doivent me fournir la traduction / le décryptage d'un code affiché sur l'une des cartes du jeu. Dans cette situation, nous ne sommes plus dans la configuration d'un scénario linéaire ou à choix multiple, mais plutôt dans le cas de la vérification de l'exactitude d'une réponse.

En d'autres termes, je désire créer une macro dans ma présentation POWERPOINT qui affiche une "Input Box" sur la diapositive "Question", qui invite les participants au jeu à me fournir une réponse (alpha-numérique) . Après vérification du contenu de la réponse, la macro devra orienter le jeu dans la bonne direction:

- soit la réponse est exacte, le jeu continue et la diapositive suivante s'affiche sur l'écran,
- soit la réponse est fautive, le jeu est dirigé vers une diapositive qui indique aux joueurs que leur réponse est fautive et les invite à cliquer sur un bouton pour revenir à la diapositive "Question".

-----

Un autre problème que je rencontre lors de la transposition du jeu est que, à un certain stade du parcours, une information qui était présente mais inutilisable par le joueur au début du parcours devient utilisable à un autre moment bien précis (parce que le joueur est passé par une étape très spécifique du jeu).

Par exemple: **Je peux voir un personnage à travers une fenêtre, mais je ne peux pas encore** lui parler parce que je **n'ai pas trouvé la clé qui ouvre la porte de la pièce dans laquelle le personnage se trouve.**

En d'autres termes : sur une diapositive spécifique il y aura des liens vers d'autres diapositives (parler **avec le personnage**). Mais certains de ces liens ne peuvent être actifs/accessibles au joueur que s'il s'est préalablement rendu sur une diapositive spécifique (= **trouver la clé qui ouvre la porte**).

En clair : je j'aimerais savoir s'il est possible de créer une macro qui :

- (1) déclare et dimensionne des variables qui peuvent être consultées tout au long de la présentation POWERPOINT, et qui, au début de la présentation (diapositive Nr 1) donneraient la valeur «0» à chacune de ces variables,
- (2) au début du jeu, suite au clic sur un objet d'une diapositive donnée (**je voudrais parler au personnage**), vérifiera la valeur de l'une des variables et ne permettra pas de générer une action (parceque la valeur de la variable est encore "0"), (**Merde, la porte est verrouillée !!!**)
- (3) Pendant le jeu, lorsqu'il est arrivé à une diapositive spécifique de la présentation POWERPOINT, la macro va automatiquement changer la valeur d'une variable spécifique de "0" à "1" (**YESS ! J'ai trouvé la clé**)
- (4) plus loin dans le jeu, suite au clic sur le même objet que mentionné dans le point 2 ci-dessus, autorisera une action (permettre le passage à une nouvelle diapositive) (la porte est ouverte et je peux donc parler au **personnage**).

Les 4 points décrits ci-dessus ne nécessitent pas qu'une « MESSAGE BOX » soit affichée à l'écran. Soit en cliquant sur un objet la macro ne fait rien du tout, soit elle me dirige vers une autre diapositive qui me donne plus de possibilités.

-----

Un autre problème que je rencontre dans la transposition du jeu est le fait qu'à un moment donné dans l'histoire, le personnage doit plonger dans l'océan pour aller inspecter une épave de navire. Mais parce que sa bonbonne d'oxygène a une capacité limitée, il est forcé, à un moment donné, de remonter à la surface pour recharger sa bouteille de plongée. Comme l'inspection de certaines zones de l'épave est plus physique, la consommation d'oxygène n'est pas nécessairement la même tout au long de l'aventure.

En d'autres termes, l'auteur du jeu a caractérisé chaque étape de la plongée par une consommation spécifique en oxygène. Selon les options que le personnage prendra, sa bouteille d'oxygène sera vidée plus ou moins rapidement. Les diapositives de ma présentation POWERPOINT représentant les étapes de plongée sont donc chacune caractérisées par un certain nombre de bulles d'oxygène qui doivent être retirés du contenu de la bouteille.

En clair : je voudrais pouvoir créer une macro qui me permettrait de :

- (1) Au début du jeu, définir une variable qui correspond à la contenance de la bouteille d'oxygène, attribuer une valeur définie (capacité maximale de bulle d'oxygène) à la variable en question (= **une bonbonne entièrement remplie pour le début du jeu**), et afficher la valeur en question (= le contenu de la bouteille) en permanence sur l'écran (indépendamment du numéro de diapositive sur laquelle on se trouve).
- (2) Lorsqu'une phase de plongée sous-marine est lancée, retirez de cette variable une certaine valeur pré-définie par la diapositive en question (= **la consommation d'oxygène de l'étape de plongée en question**) et afficher la nouvelle valeur du contenu de la bouteille à l'écran,
- (3) A chaque étape de la plongée, vérifiez la teneur en bulles d'oxygène de la bouteille et, à partir d'une certaine valeur, diriger le cours du jeu vers une diapositive spécifique (= **forcez le plongeur à remonter à la surface**). Une fois que cette diapositive précise a été atteinte, permettre au plongeur (s'il le souhaite) de remplir sa bouteille d'oxygène et donc allouer à nouveau la valeur définie (= capacité maximale de bulle d'oxygène) à la variable (= **bonbonne à nouveau remplie d'oxygène**)

-----

Un autre problème que je rencontre dans la transposition du jeu est le fait qu'un nombre maximum de jours sont disponibles pour l'aventurier pour mener à bien ses recherches. En outre, selon les choix faits par les joueurs, le jeu peut se terminer rapidement (en quelques jours) ou moins rapidement (après un plus grand nombre de jours). En d'autres termes, explorer certaines zones de la carte prend plus de temps que d'autres.

Un certain nombre de jours d'exploration a donc défini par le créateur du jeu pour chaque zone de la carte. Lorsque l'aventurier explore une zone, on lui demande de noircir un certain nombre de cases sur un calendrier. Si l'aventurier découvre l'épave assez rapidement, il a plus de temps pour les séances de plongée (et ainsi remonter à la surface beaucoup d'or du trésor). Si, par contre, la découverte de l'épave prend plus de jours, il restera peu de temps pour l'aventurier pour les séances de plongée (et donc d'apporter seulement un peu d'or à la surface).

Pour le calendrier, au début du jeu, j'ai l'intention de mettre une image du calendrier (1 mois complet) avec toutes les cases noircies (ou marquées d'une croix) sur une diapositive très spécifique, et pour chaque jour du calendrier, recouvrir (= en avant plan) la case noircie avec une image de la journée en question non noircie (= sans croix). L'image de l'ensemble du mois noirci serait donc cachée par 30 (ou 31) petites images correspondant aux jours non noircis. Au début du jeu, la diapositive affichera un donc un calendrier entièrement vierge.

A chaque petite image du calendrier, je compte attribuer un nom/nombre unique et croissant (pour correspondre à la chronologie du jour calendrier).

Lorsque l'explorateur commence une étape de l'exploration, il est donc nécessaire qu'un certain nombre de jours correspondant à la durée de l'exploration soient noircis sur le calendrier. En outre, le noircissement doit commencer à un certain jour et dans l'ordre chronologique du calendrier.

En clair, pour la gestion du calendrier, je voudrais être en mesure de créer une macro qui :

- (1) recherche le nombre de la diapositive actuelle (= définir si la diapositive correspond à une étape d'exploration choisie par l'aventurier),
- (2) déduira le nombre de petites images qu'il est nécessaire de supprimer du calendrier (= identifier la durée de l'exploration),
- (3) ira à la diapositive correspondant au calendrier,
- (4) supprimera le nombre de petites images nécessaires en commençant par celle avec le plus petit nombre (- noircissement d'une quantité de jours correspondant à la durée de l'exploration)
- (5) et enfin retournera à la diapositive de l'étape d'exploration (afin que l'aventure puisse continuer).

-----

De même, lorsque l'aventurier trouve rapidement l'épave, il aura beaucoup de distance entre lui et les autres plongeurs qui sont également présents sur le site pour piller le trésor. D'autre part, si l'aventurier est lent à trouver l'épave, la distance entre lui et les autres plongeurs sera très faible (et il devra perdre du temps et des bulles d'oxygène pour se débarrasser des autres plongeurs au lieu d'apporter de l'or à la surface).

Selon le tour pris par le jeu (et donc en fonction des choix faits par l'aventurier), une distance spécifique entre l'aventurier et les autres plongeurs est donnée par le créateur du jeu. Selon les pièces de l'épave que l'aventurier décide d'explorer, le créateur du jeu a également prévu une adaptation de la distance qui sépare l'aventurier des autres plongeurs.

En clair : je voudrais être en mesure de créer une macro qui :

- (1) Au début du jeu, crée une variable (qui nous permettra de gérer la distance entre l'aventurier et les autres plongeurs), donne une valeur à cette variable (= la distance qui les sépare), et affiche la valeur en question en permanence sur l'écran,
- (2) À chaque instant du jeu, vérifie le numéro de la diapositive sur laquelle le jeu se déroule en ce moment,
- (3) Si un certain numéro de diapositive est identifié (= une étape n de l'aventure qui a un impact sur la distance entre l'aventurier et d'autres plongeurs), diminue ou augmente la distance d'un nombre prédéfinis à l'avance (= l'impact de l'étape d'exploration) et affiche la nouvelle valeur sur l'écran,
- (4) Si la variable atteint une certaine valeur (= contact direct entre l'aventurier et ses poursuivants), dirige automatiquement le jeu vers une diapositive définie au préalable.

**En résumé:** pour créer les fonctionnalités dont j'aimerais profiter, je vais certainement devoir créer plusieurs macros. Certaines de ses macros ne se déclencheront qu'au moment où une certaine diapositive aura été atteinte (demande la traduction d'un code via une INPUT BOX). D'autres macros, par contre, seront démarrées dès la première diapositive et resteront actives pendant l'ensemble du jeu (gestion du calendrier) et afficheront leur résultat que sur une diapositive bien définie. Enfin, d'autres macros devront également être actives tout au long du jeu, mais devront également afficher en permanence à l'écran la valeur d'une variable (= le nombre de bulles d'oxygène présentes dans les bonbonnes).

Lors de la création de ces macros, je serai certainement amené à définir des variables, à créer des routines de test (IF ... THEN... ELSE...), à prédéfinir des cas (CASE...), gérer les numéros de diapositives (IF SLIDE NUMBER IS ... THEN ...), gérer le nom/numéro d'objets (petites images correspondant à chaque case du jour), supprimer les objets de la diapositive (CUT IMAGE NR ...) (supprimer de petites images pour montrer des cases noircies), aller à des diapositives très spécifiques (GO TO SLIDE NUMBER ... )...

Je pensais que j'avais une connaissance minimale du langage de programmation VBA. Mais les années ont passé et je n'ai plus pratiqué depuis de nombreuses années. J'ai pensé que je j'allais pouvoir m'aider avec les livres (du début des années 2000) que j'ai dans ma bibliothèque. Mais le logiciel de MICROSOFT a énormément évolué depuis. J'ai même acheté un livre récent (= "Mastering VBA pour Microsoft Office 365 (2019 Edition) – Richard Mansfield - Editions SYBEX ») afin de pouvoir m'en tirer, mais les applications que je voudrais créer dépendent de plusieurs fonctionnalités en même temps et les macros dans POWERPOINT ne sont pas aussi évidentes que dans EXCEL par exemple.

En d'autres termes : j'ai déjà passé beaucoup de temps à préparer le jeu (numérisation du livre, transposition des dessins, cartes et textes sur plus de 600 diapositives, ajout de musique et d'images...). J'ai aussi perdu beaucoup de temps à essayer d'écrire les bonnes macros. Mais je n'ai pas trouvé mon bonheur. C'est pourquoi j'ai décidé de vous écrire.

D'autre part, je me rends bien compte que ma demande n'est pas mince. Donc je ne peux pas vous forcer à me répondre. Cependant, sans le soutien d'un expert, je ne serai probablement pas en mesure de terminer mon projet, et par conséquent les scouts de notre unité ne seront pas en mesure de profiter du merveilleux jeu que je désire leur offrir. Je serais donc très heureux et infiniment reconnaissant de recevoir votre aide.

En cette période de confinement due à la pandémie du virus Covid19, j'espère que vous vous portez bien et que vous êtes en bonne santé. Prenez bien soin de vous et suivez les instructions pour le bien de tous.

Bien à vous.

Alain EMONTS  
Belgique



LES  
SCOUTS  
Baden-Powell de Belgique

