

Modifications apportées à la version 2015 de SOS Assurances

Toutes les feuilles :

Les symboles A, B, C pour désigner les différents choix ont été remplacés par des lettres explicites, à savoir R pour Risque, A pour Assurance, S pour Solidarité.

Feuille « SOS Assurances »

- L'image d'en-tête a été remplacée par une image plus moderne.
- Quelques petites corrections dans le texte.
- Réglage de l'écran pour toutes les feuilles avec une fonction zoom.

Feuille « Couverture du risque »

- Un libellé a été ajouté sous le bouton d'aide « ? » pour signaler sa présence et son action sur les commentaires.
- Les commentaires ont été complétés et développés.
- Une marche à suivre permanente a été ajoutée à la droite du tableau principal. L'ordre des opérations (1, 2, 3, et 4) décrites dans la marche à suivre est reporté dans les en-têtes du tableau.
- Trois icônes symbolisant R, A et S ont été ajoutées avec une indication du nombre de joueurs assujettis à chacun de ces groupes.
- Le texte des boutons a été clarifié.
- La cellule pour introduire le nombre de joueurs est maintenant sous contrôle de valeur et des chiffres inférieurs à 1 ou supérieurs à 50 ne sont pas admis.
- Il n'est plus possible d'écrire plusieurs caractères dans les colonnes A et S.
- Le raccourci clavier (Ctrl+m) pour mettre des croix en série a été optimisé en supprimant les croix des autres colonnes.
- Des listes de noms peuvent maintenant être mémorisées et le nom des joueurs intégré automatiquement dans le tableau. Voir nouvelle feuille « Listes mémorisées » ci-dessous.

Feuille « Événements annuels »

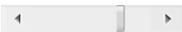
- Sous le bouton « Tirage des nombres du destin », l'image animée a été supprimée.
- Les informations qui apparaissent sont directement liées aux opérations à effectuer. Tous les autres éléments parasites ont été supprimés.
- Trois icônes réduites de R, A et S ont été ajoutées à la gauche des zones concernées.
- Les zones R Non-assurés, A Assurance et S Joueurs solidaires ont été clarifiées.
- La colonne « cumuls » a été complétée.
- Les commentaires ont été précisés.
- Le tirage au sort a été adapté pour être compatible Mac et PC.
- Les dessins en cas d'accident ont été remplacés par des images plus modernes.
- Les symboles « accident, minimum et maximum » ont été changés.
- Une colonne « gagnant / perdant » a été ajoutée avec les symboles 😊 ☹️
- Des boutons « zoom + » et « zoom - » ont été ajoutés en vue de présentation au beamer.
- La colonne « Nb accidents » indique le nombre d'accidents **avant** l'année en cours. En cas d'accident, ce nombre est maintenant souligné et affiché en italique pour lever l'ambiguïté.
- Possibilité de modifier la prime d'assurance directement depuis cette feuille.
- Possibilité d'appliquer en tout temps une surprime de 10% par accident, dès le 1^{er} accident.
- Possibilité de voir le résultat final des « Solidaires » si une franchise était appliquée
- Création d'une zone « Réglages » pour paramétrer les éléments variables.

Feuille «Listes mémorisées» New

Nouvelle feuille pour stocker des listes de joueurs et les transférer automatiquement dans le jeu.

Trucs et astuces pour les utilisateurs

Onglet «SOS Assurances»

Tous les écrans ou beamers n'ont pas la même résolution. Pour le confort du jeu il est important de régler d'entrée les zones d'affichage au moyen de la barre de défilement  en s'assurant que le cadre rouge qui entoure l'introduction à «SOS Assurances» soit entièrement visible.

Le bouton  affiche la feuille «Couverture du risque» avec le tableau des choix réinitialisé, prêt à accueillir une nouvelle partie.

Onglet «Couverture du risque»

Le bouton  en haut à gauche permet d'afficher ou de masquer les commentaires d'aide. Un petit coup d'œil lors de la première utilisation peut aider.

Remplissage de la colonne «Noms» :

Cette colonne se complète manuellement ou automatiquement si une liste est mémorisée. Plusieurs listes peuvent être stockées dans la feuille «Listes mémorisées» et importées automatiquement dans la colonne «Noms» de la feuille «Couverture du risque». S'il y a moins de 25 joueurs, on peut éventuellement attribuer 2 véhicules à chaque joueur en inscrivant deux fois son nom.

	R	A	S
	Assume le risque	Assuré prime 600.-	Solidaire
Joueur 1	x		
Joueur 2			x
Joueur 3		x	

Remplissage du tableau «R A S »

La colonne **R** est remplie par défaut, elle n'est donc pas accessible.

Le choix des joueurs désireux de s'assurer ou de se solidariser s'effectue en leur attribuant une [x] dans la colonne souhaitée.

Pour des exercices de simulations, il peut être utile de remplir systématiquement les colonnes **A** et **S**. Des raccourcis clavier font ce travail :

- Ctrl + m met des x depuis la cellule sélectionnée jusqu'en bas. (Sur Mac : alt + Cmd + m).
- Ctrl + e enlève les x depuis la cellule sélectionnée jusqu'en bas. (Sur Mac : alt + Cmd + e).

En cas de problème dans ce tableau générant des erreurs du type #REF, cliquer sur la flèche  située au bas du tableau pour régénérer la feuille.

Onglet «Événements annuels»

Aide :

Le bouton  en haut à gauche permet d'afficher ou de masquer les commentaires. Un petit coup d'œil lors de la première utilisation peut aider.

Nombre du destin :

A chaque joueur, un nombre du destin compris entre 1 et 99 doit être attribué. Il est utilisé à chaque tour (année) de façon aléatoire pour désigner les victimes d'accident. Les nombres du destin peuvent être choisis personnellement par les joueurs et saisis à la main dans la colonne «Nombre du destin».



Une autre solution consiste à tirer au sort des nombres et les attribuer arbitrairement à chaque joueur. Pour cela, il suffit de cliquer sur le bouton [Tirage des nombres du destin].

Autres paramètres :

La prime d'assurance est fixée par défaut à 600.- (1 accident tous les 20 ans y compris frais et risques).

La modification de cette prime se fait en haut de la feuille «Couverture du risque». Elle peut intervenir en tout temps.

Prime :  **600.00**

Il est également possible de déterminer la prime depuis la zone de réglage de la feuille «Événements annuels». (Choix limité à des multiples de vingt-cinq).

Zone de réglages :



La surprime est une option.

Le choix s'opère dans la zone de réglage de la feuille « Événements annuels ».

Si la case est cochée une surprime de 10% par accident (dès le 1^{er} accident) s'ajoute à la prime de base. Ce choix peut s'effectuer à n'importe quel moment de la partie. Si besoin est, la prime de base peut être réduite.

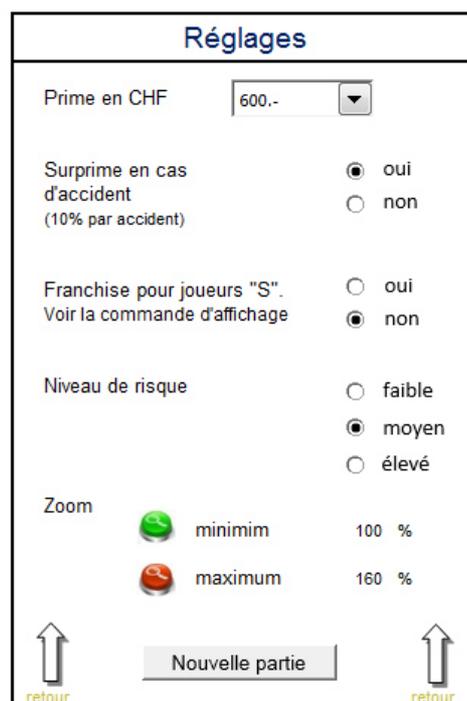
La franchise

La solution « Solidaire » apparaît vite, aux yeux des élèves, comme inéquitable. Comment améliorer cette option ? C'est l'occasion d'introduire la notion de « franchise ».

Une commande peut être affichée à droite du zoom rouge, afin d'examiner le résultat des « Solidaires » si une franchise de CHF 2'000.- avait été appliquée pendant la partie.

Le niveau de risque est fixé à 5% par défaut (1 accident/20 ans). Ce taux peut être ramené à 3% (niveau faible) ou porté à 7% (niveau élevé) dans la zone de réglage.

S'il y a peu de joueurs (moins de 10) le 7% est conseillé. Les primes peuvent être adaptées au niveau de risque, par exemple CHF 800.- pour un niveau 7% et CHF 400.- pour un niveau 3%.



Réglages	
Prime en CHF	600.-
Surprime en cas d'accident (10% par accident)	<input checked="" type="radio"/> oui <input type="radio"/> non
Franchise pour joueurs "S". Voir la commande d'affichage	<input type="radio"/> oui <input checked="" type="radio"/> non
Niveau de risque	<input type="radio"/> faible <input checked="" type="radio"/> moyen <input type="radio"/> élevé
Zoom	<input checked="" type="radio"/> minimim 100 % <input type="radio"/> maximum 160 %
↑ retour	
Nouvelle partie	
↑ retour	

Les zooms sont fixés à 100% et 160% par défaut



Ces taux sont à adapter en fonction du nombre de joueurs et de la grandeur de l'écran, (modification des paramètres dans la zone de réglage). Les flèches orientées vers le bas ou vers le haut permettent de naviguer facilement dans l'écran. L'écran agrandi permet aux joueurs de bien suivre leur situation si la partie se joue avec projection au beamer par exemple.

Nouvelle année :

Le jeu commence à l'année zéro. Pour tirer la première année il faut cliquer sur le bouton



Par la suite, les années se succèdent avec le bouton gris

Année suivante

Année 2



Un clic sur les images ci-contre a le même effet.

Une année sans accident est signalée par un soleil



Résultats :

Les résultats globaux de l'année sont consignés dans le tableau tricolore R A S. Les cumuls depuis le début de la partie sont affichés dans la colonne blanche.

Le rôle du « zoom » est de pouvoir rendre cette zone observable à tous les participants pour analyses et commentaires.

Risque : 7 joueurs non-assurés	
Accidenté cette année ☺ 0	6
Pas de frais cette année	60'000.-
Assurance : 10 joueurs assurés	
Accidenté cette année 1	13
Primes encaissées : 6'000.-	72'000.-
Dommages payés : 10'000.-	130'000.-
Solidarité : 8 joueurs solidaires	
Accidenté cette année : 1	3
Frais à partager : 10'000.-	30'000.-

Nouvelle partie :

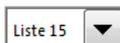
Une nouvelle partie peut être lancée depuis la zone de réglage de cette feuille en gardant les mêmes joueurs. Les réglages de la partie précédente peuvent être conservés.

Le choix entre garder les nombres du destin déjà attribués ou procéder à un nouveau tirage au sort est proposé. Les nombres du destin peuvent néanmoins toujours être saisis manuellement.

Onglet «Listes mémorisées»

15 listes de classe peuvent être stockées dans cette feuille.

Pour transférer une liste dans le jeu, il suffit de choisir son numéro dans le menu déroulant de la marge de gauche.



Si la liste choisie est déjà sélectionnée dans le menu et que le transfert ne s'opère pas, cliquer alors sur le petit dessin



L'application Excel « SOS_Assurances.xlsm » est protégée en écriture. (Propriété / Lecture seule) pour garantir la version d'origine. Lorsque vous saisissez de nouvelles listes de classe, il faut sauver l'application sous un autre nom qui vous sera personnel.

Informations techniques pour les développeurs

Si vous ne connaissez pas les macros Excel VBA et que vous n'avez aucune connaissance en programmation, cette partie ne vous concerne pas !

Protections :

Les feuilles 1 à 4 sont protégées pour éviter que des cellules programmées soient détruites par inadvertance. Par contre il n'y a pas de mot de passe. Pour les déprotéger, il suffit d'aller dans REVISION (onglet du ruban supérieur) - ôter la protection.

La feuille 5 «Images» est masquée. Pour l'afficher : clic droit sur un onglet du bas – Afficher... et choisir «Images» dans le menu puis OK.

Les macros ne sont pas protégées, il n'y a pas de mot de passe nécessaire pour les afficher.

Pour voir les macros :

DÉVELOPPEUR (onglet du ruban supérieur) / si cette option n'apparaît pas : FICHIER – Options – Personnaliser le ruban – Cocher développeur dans la liste de droite / - Macros – Modifier

Modification de texte :

Des boutons :

Déprotéger la feuille puis clic sur le bouton à modifier – Format de contrôle – Texte de remplacement

Des formes (flèches, marche à suivre,...)

Double clic sur la forme et le curseur apparaît.

Des onglets du bas :

Ils ne doivent pas être modifiés !

Si c'est vraiment nécessaire, il faudra aller changer dans les macros tous les noms de cellule qui mentionnent un onglet. Utiliser l'outil de recherche pour faire ces modifications. (Réservé aux développeurs !)

Des formulaires :

Il n'y a pas de formulaires propres dans cette application.

Les formulaires utilisés sont des formulaires préprogrammés et générés par la commande «MsgBox» de Visual Basic.

Pour modifier le texte, chercher les commandes «MsgBox» dans les macros.

Texte de la feuille «Événements annuels» :

Le texte de la cellule **F10** est généré par différentes macros. Chercher F10 avec l'outil de recherche de l'éditeur Visuel Basic.

Le texte de la cellule **C13** est construit avec des éléments en **AL65** et **tAL66**

Le texte des cellules **C29 C33** et **C38** s'accorde au singulier ou au pluriel dans la formule de la cellule.

Le texte «accident» de la colonne **AA** est généré dans la macro «risque», paragraphe 'Affichage accidents.