14/11/2022

Html

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

<head>

    <meta charset="UTF-8">

    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">

    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">

    <link rel="stylesheet" href="Style.css">

    <title>DocumentJeu de Dés</title>

</head>

<body>

    <!-- Bouton pour lancer le dé -->

    <button id="bouton-lancer">Lancer le dé</button>

    <!-- Image de dé -->

    <div>

        <img id="image-de"/>

    </div>

    <div id="container"></div>

    <!-- Lien vers le code js -->

    <script src="de.1.simple.js"></script>

</body>

</html>

Css

button {

    color: black;

    width: 50%;

    max-width: 600px;

    font-size: 40px;

    margin: 50px;

    padding: 0.5em;

}

body {

    background-color:beige;

    background-size: cover;

    text-align: center;

}

#container {

    color: black;

    font-size: xx-large;

}

JavaScript

'use strict'

//Fonction qui génère un nombre aléatoire

//Retourne le nombre

const lancerDe = function () {

    // Générer un nombre entre 1 et 6

    const nombreDecimal = (Math.random() \* 6) + 1

    const nombre = Math.trunc(nombreDecimal)

    // Retourner ce nombre

    return nombre

  }

const clickSurBouton = function() {

    //Lancer le dé virtuel et récupérer le résultat

    const resultat = lancerDe()

    // Afficher le résultat dans le container

    const container = document.getElementById('container')

    // Ajouter du Texte au container

    container.textContent = resultat

    // Récupérer l'image

    const image = document.getElementById('image-de')

    // Ajouter l'attribut src avec le résultat

    image.src = 'media/de' + resultat + '.jpg'

}

//Récupérer le bouton

const buttonLancer = document.getElementById('bouton-lancer')

// Executer le lancer de dé lors du click

buttonLancer.addEventListener('click', clickSurBouton)