



Scénario

Vous devez ajouter une fonctionnalité à l'exercice *Pion en cage* développé en cours.

Maintenant, un pion bonus est placé aléatoirement sur le damier dès le départ puis change de place aléatoirement toutes les 2 secondes. Lorsque le pion JS arrive sur la case du bonus, un pion Bravo s'affiche et le jeu s'arrête.

De plus, la dimension du damier doit être facilement modifiable en changeant uniquement une constante en début de code.

Quatre documents vous sont remis :

- Le pion Bonus **bonus.png**
- Le pion Bravo **bravo.png**
- Une maquette en cours de jeu **maquette_encours.png**
- Une maquette en fin de jeu **maquette_fin.png**

A vous de jouer !

Instructions

Ne redémarrez pas à zéro. Prenez comme base de départ le code de l'exercice *Pion en cage* vu en cours.

Souvenez-vous que la méthode `setInterval()` attend d'abord une fois le délai avant de répéter indéfiniment. Cependant, ne faites pas de doublon de code pour exécuter une première fois, utilisez une fonction.

Attention !

Le pion Bonus ne doit jamais être positionner aléatoirement sur la case du pion JS.