

Developpement Web: ISIL

DS1

Durée: 2h30

Dans ce DS nous allons créer un jeu de hasard à deux joueurs. Un joueur lance un Dé autant de fois qu'il désire. Les nombre obtenu s'accumule jusqu'à ce qu'il passe la main à l'autre joueur et La somme obtenue sera ajouté à son score si ces nombre sont différents de 1. sinon il perd tout ce qu'il a accumulé et la main sera automatiquement donnée au second joueur. La partie sera terminée si l'un des joueur (le vainqueur) obtient un score supérieur ou égale à **SCORE_MAX=100**

La figure suivante montre l'interface du jeu:

Le bouton nouveau pour démarrer une nouvelle partie.

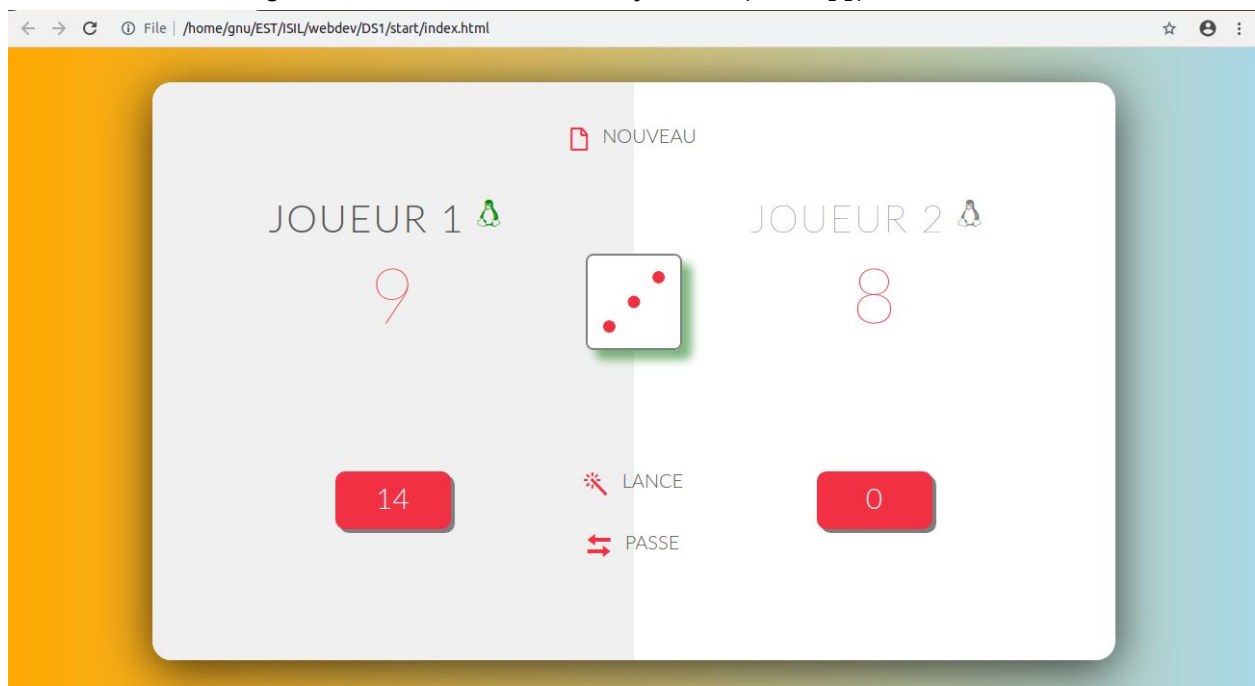
Le bouton LANCE pour lancer un Dé.

Le bouton PASSE pour donner la main à l'autre joueur.

Le Tux vert et l'arrière plan gris pour indiquer le joueur en cours (la class **actif**).

Le deux zones rouges contiennent la somme des nombres obtenus par chaque joueur dans son tour (**tempScore**).

Les numéros en rouge sont les scores des deux joueurs (**score[i]**).



- Clonez le repo
- Dans github creez un repo DS1Web.
- Clonez ce repos vers votre dossier courant (**git clone**)
- Ajouter les fichiers index.html, style.css et script.js à votre repos locale (**git add**)
- A la fin de chaque question marquez la nouvelle version de vos fichiers (**git commit**)

1. Ecrire une fonction **init()** pour :
 - a. initialiser les scores et les scores temporaires à zéros.
 - b. Définir le joueur 1 comme joueur actif.
 - c. Cacher le Dé.
2. Ajouter un listener au clique sur le bouton LANCE qui prend un nombre aléatoire entre 1 et 6 et affiche l'image correspondante parmi l'image De1.png ... D6.png puis si le nombre obtenue est différent de 1 il l'ajoute au **tempScore** sinon il passe la main au joueur suivant.
3. Créer un fonction **joueurSuivant()** pour donner la main à l'autre joueur, cache le Dé, ajoute le **tempScore** au Score du joueur en cours et met les **tempScore** à zéro. Attacher cette fonction a un listener au clique sur le bouton PASSE.
4. Si le score d'un joueur dépasse **SCORE_MAX** la partie sera terminer. Les bouton PASSE et LANCE ne seront plus jusqu'au clique sur NOUVEAU.



5. Ajouter un listener au bouton NOUVEAU.
6. Ajouter un zone de texte pour contenir le SCORE_MAX au choix des joueur
7. Modifier le script pour utiliser deux Dés.