

Mini-jeu : Le mastermind

Pour ce mini-jeu, le code HTML/CSS vous est fourni, à vous d'écrire le code Javascript nécessaire. Vous ne pouvez pas modifier le code HTML sauf pour ajouter des id ou des classes aux balises.

Le mastermind

Paramétrage de la partie

Nombre de tours :

Jeu

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| R | O | B | J | O | V |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Résultat

Valider

Recommencer la partie

Cahier des charges :

couleurs à utiliser :

| couleur | HEX | RGB |
|---------|---------|--------------|
| rouge | #E74C3C | 231, 76, 60 |
| violet | #9B59B6 | 155, 89, 182 |
| bleu | #3498DB | 52, 152, 219 |
| vert | #27AE60 | 39, 174, 96 |
| jaune | #F1C40F | 241, 196, 15 |
| orange | #F39C12 | 243, 156, 18 |

règle 1 : le nombre de tours est paramétrable. Le nombre de ligne de la grille sur l'écran est modifié lorsque ce nombre est modifié

règle 2 : Lorsque le nombre de tours est modifié, la partie repart à zéro : la grille et les résultats sont vidés, et les couleurs à faire deviner changent.

règle 3 : l'IA est le joueur qui choisit les couleurs à faire deviner aléatoirement parmi les 6 couleurs définies ci-dessus. L'IA choisit les couleurs la première fois à l'initialisation de la page.

règle 4 : Lorsque l'utilisateur clique sur une case, celle-ci change de couleur selon le cycle suivant : rien, rouge (R), violet (Vi), bleu (B), vert (Ve), jaune (J), orange (O). (La lettre correspond à la première lettre de la couleur pour les daltoniens).

règle 5 : L'utilisateur ne peut modifier que les cases du tour en cours. Et le bouton validé n'apparaît que sur la ligne du tour en cours.

règle 6 : Si l'utilisateur n'a pas choisi toutes les couleurs au moment du clic sur "Valider", un message d'erreur s'affiche dans un popup : "Veuillez choisir l'ensemble des couleurs."

règle 7 : Le résultat d'une ligne apparaît une fois que toutes les couleurs de la ligne sont choisies par l'utilisateur et qu'il clique sur "Valider". Le bouton "Valider" disparaît alors de la ligne, et est remplacé par les points rouge, gris ou blanc du résultat, comme sur la maquette. Le bouton "Valider" apparaît sur la ligne du tour suivant.

règle 8 : le résultat d'une ligne est défini de la façon suivante :

1 rouge = 1 couleur bien placée

1 blanc = 1 couleur juste, mais mal placée

Afficher en premier les points rouges et ensuite les points blancs.

règle 9 : lorsque l'utilisateur a gagné, c'est à dire qu'il a trouvé toutes les couleurs, afficher une popup avec le message "Vous avez gagné !" et le bouton "Ok"

règle 10 : lorsque l'utilisateur a perdu, c'est à dire que le nombre de tour est écoulé et qu'il n'a pas trouvé la combinaison, afficher une popup avec le message "Vous avez perdu... :("

règle 11 : le bouton "Recommencer la partie" doit apparaître seulement lorsque la partie a commencé. (Lorsque l'utilisateur a déjà rentré un choix de couleur)

règle 12 : le bouton "Recommencer la partie" permet de repartir à zéro. (La grille est vidée et l'IA choisit les couleurs)