

jQuery

TP du Module 04 – Utiliser une librairie du marché : jQuery

Avant de démarrer ce TP, il convient d'avoir suivi les vidéos des modules 1, 2, 3 et 4.

Durée estimée

1 heure / 2 heures

Énoncé

Le travail se fait uniquement dans le fichier script.js

Aucune modification n'est autorisée dans les fichiers HTML et CSS.

En vous appuyant sur l'ensemble des concepts abordés dans les vidéos de cours, mettre en place les comportements permettant de jouer au Morpion.

Rappel

Le morpion se joue sur une grille de 9 cases (3 x 3).

Chaque joueur joue chacun son tour. Le premier joueur place des croix, le second des ronds.

Un joueur a gagné quand 3 de ses items forment une droite. Il peut s'agir d'une ligne, d'une colonne ou d'une diagonale.

Si personne ne réussit à former une droite et qu'il n'y a plus de place dans la grille alors il y a égalité.

Niveau 1

Mettre en place une fonction d'initialisation qui réalisera l'abonnement à l'évènement 'click' sur chacune des cases du jeu.

Quand une case est cliquée, l'image vide est remplacée par une croix.

Niveau 2

Modifier le travail fait au niveau 1. Le clic n'affiche plus directement la croix, mais appelle une fonction responsable de la modification de l'image.



Mettre en place le système qui permet l'alternance entre les joueurs 1 et 2. En fonction du tour, l'image sera remplacée soit par la croix, soit par le rond.

Le texte de la balise `<joueur>` doit indiquer à qui est le tour.

Niveau 3

Mettre en place une fonction de vérification. Elle sera chargée de vérifier que trois mêmes éléments sont alignés afin de déterminer si un des joueurs a gagné.

Elle devra gérer aussi l'égalité si l'ensemble de la grille est remplie, mais qu'aucune ligne n'a pu être établie.

Solution

Une solution est proposée pour ce TP sous la forme d'une vidéo et du code source disponible dans les ressources à télécharger.