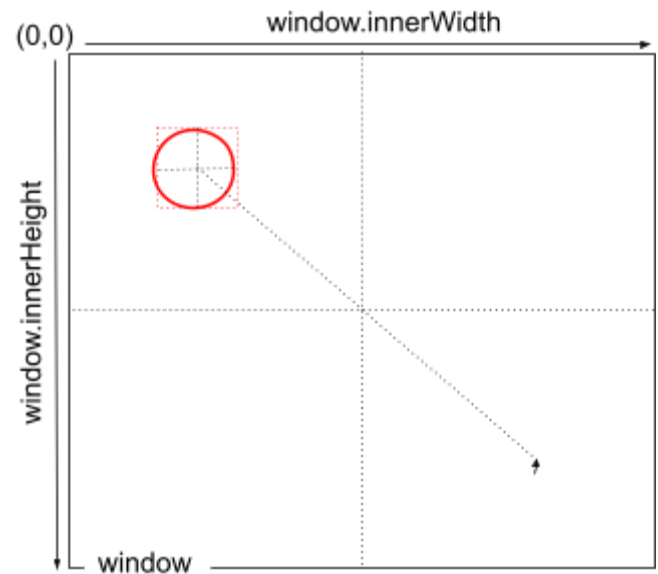


Développement web TP02

Exercice 1

Le but de l'exercice est de réaliser une animation javascript. Cette animation consiste à:

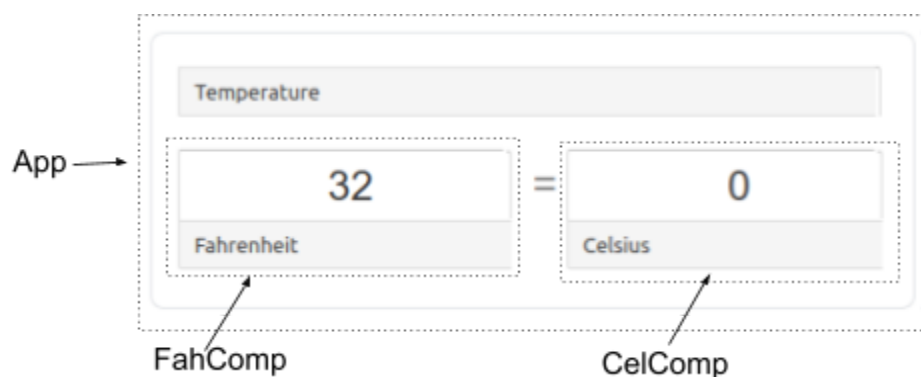
1. toujours placer un cercle en symétrie avec le pointeur de la souris par rapport au centre de la page (window).
=> **mousemove** , **clientX**, **clientY**
2. Le cercle change sa couleur de fond en vert si le pointeur de la souris lui passe dessus puis redevient transparent lorsqu'il le quitte.
=> **mouseenter** et **mouseleave**
3. Le cercle devient invisible si on clique dessus.



Exercice 2

Écrire une application pour convertir du Fahrenheit-Celsius.

1. Lor de la saisie de la température en Fahrenheit, son correspondant en Celsius est calculer puis afficher selon la formule: $C = (F - 32) \times 5/9$
2. Lor de la saisie de la température en Celsius, son correspondant en Fahrenheit est calculer puis afficher selon la formule: $F = 32 + C \times 9/5$
3. Lor d'une saisie non numérique le fond du component devient rouge



Exercice 3

Dans cet exercice nous allons créer un jeu de hasard à deux joueurs. Un joueur lance un Dé autant de fois qu'il désire. Les nombre obtenus s'accumulent jusqu'à ce qu'il passe la main à l'autre joueur, la somme obtenue sera ajoutée 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.
- Les 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.

Ecrire les fichier



- A. 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. Ajoutez 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 obtenu est différent de 1 il l'ajoute au **tempScore** sinon il passe la main au joueur suivant.
 3. Créez 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 terminée. Les boutons **PASSE** et **LANCE** ne seront plus jusqu'au clic sur **NOUVEAU**.
 5. Ajoutez un listener au bouton **NOUVEAU**.

6. Ajoutez une zone de texte pour contenir le **SCORE_MAX** au choix des joueurs
7. Modifiez le script pour utiliser deux Dés.

