

Énoncé de l'exercice

Votre mission est de créer une application web simple de **lancer de dés** pour deux joueurs, en utilisant HTML, SASS et JavaScript. L'application devra comporter deux pages distinctes, une page d'accueil pour le jeu et une page de statistiques pour afficher le résultat final.

Page d'accueil (index.html)

1. Structure de la page

- La page doit avoir un **en-tête** (header) et un **pied de page** (footer) qui sont tous deux stylisés.
- Le corps de la page doit contenir un espace de jeu.

2. Éléments interactifs

- Créez deux boutons, un pour le **Joueur 1** et un pour le **Joueur 2**. Ces boutons doivent être distinctement colorés.
- En regard de chaque bouton, placez une grande **carte rectangulaire** colorée, côte à côte. Au centre de chaque carte, insérez un cercle qui affiche par défaut le chiffre **0**.
- Chaque carte est liée à un bouton.

3. Logique du jeu

- Au clic sur le bouton d'un joueur, un nombre aléatoire entre **1 et 10** est généré et s'ajoute au total déjà affiché dans la carte de ce joueur.
- Chaque joueur a droit à **cinq clics** maximum.
- Le cercle au centre de chaque carte doit afficher la somme cumulée des scores.
- Une fois que les deux joueurs ont atteint leurs cinq clics, le jeu est terminé. Le résultat (vainqueur ou égalité) doit être stocké pour être affiché sur la page des statistiques.
- Les boutons doivent être désactivés une fois que le joueur a atteint ses cinq clics.

4. Navigation

- Un lien de navigation dans l'en-tête doit permettre d'accéder à la page de statistiques.
-

Page de statistiques (stats.html)

1. Structure et style

- Cette page doit également avoir le même **en-tête et pied de page** que la page d'accueil pour assurer une cohérence visuelle.
- La page doit être stylée de manière à mettre en valeur le résultat.

2. Affichage des résultats

- Affichez clairement le **score final** de chaque joueur.
 - Indiquez le **résultat du jeu** : "Joueur 1 a gagné", "Joueur 2 a gagné" ou "Égalité".
 - Vous pouvez utiliser des couleurs, des icônes ou des messages différents pour rendre le résultat plus visuel (par exemple, une bordure dorée pour le vainqueur).
-

Exigences techniques

- Utilisez **SASS** pour le style CSS. Vous devez avoir un fichier SASS principal qui **importe** les styles spécifiques à chaque page ou composant (par exemple, `_accueil.scss`, `_stats.scss`, `_boutons.scss`).
- Utilisez **HTML** pour la structure de vos deux pages.
- Utilisez **JavaScript** pour la logique du jeu sur la page d'accueil et pour passer les données à la page de statistiques (vous pouvez utiliser `localStorage` ou `sessionStorage` pour stocker les scores temporairement).

Bonne chance!