1/

Ajouter un son lorsque l’Utilisateur clique sur une touche et lorsque la touche est actionnée par le programme

🡺 chaque touche émet un son

* Elément <audio> voir MDN
  + Soit <audio> dans HTML + JS (récupération <audio> + utilisation methode play() )
  + Soit tout en JS avec new Audio + méthode play()
* Par exemple :
  + Let s1= new Audio (« do.mp3”);

Let s2 = new Audio (« re.mp3”);

Let s2 = new Audio (« re1.mp3”);

Let aud= [s1,s2,s3];

2/

À modifier pour le 2 dans

SelectBouton(){

Aud[bidx].play() ;

}

Complexifier le jeu 🡺 Simon

C’est-à-dire jouer une séquence toute / notes de plus en plus longue au fur et à mesure que l’U gagne

A chaque pas temporel du jeu, on tire une touche aléatoirement, on l’ajoute à une séquence de touche et on joue la séquence, puis on attend que l’U la joue ou cliquant sur les touches

Arrêt :

* si l’U ne joue pas pendant un certain temps
* Si l’U appuie sur une mauvaise touche