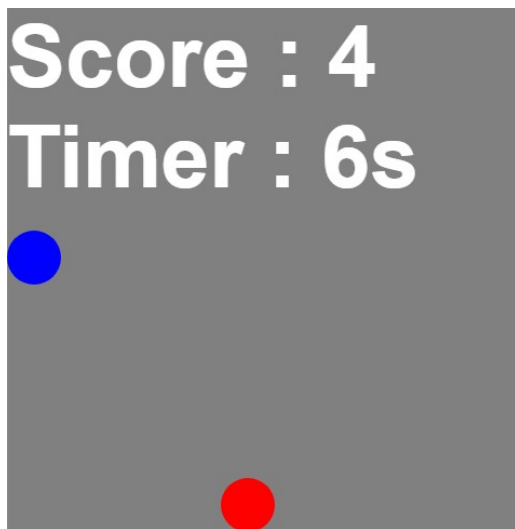


TP - 12 Projets

Projet 0 - « Initiation »

Objectif

Créer un jeu d'adresse dans lequel il faut cliquer le plus de fois sur des balles avant la fin du temps impartie. Ces balles se déplacent à l'infini grâce à une animation CSS.



Cahier des charges

- Chaque clic sur une balle (bleue ou rouge) augmente le score de 1 point.
- Le *timer* décompte de 10 à 0 secondes, lorsqu'il arrive à 0 les balles disparaissent et le *Timer* affiche « GAME OVER ».

Pré-requis :

- La méthode ***document.querySelector*** ainsi que la syntaxe d'un sélecteur CSS.
- La méthode ***Element.addEventListener*** qui permet de définir une fonction à appeler lorsqu'un événement se produit sur un *Element*.
- Les méthodes ***setInterval*** et ***clearInterval*** qui permet de définir une fonction à appeler toutes les X millisecondes. *clearInterval* permet de stopper l'intervalle.
- La méthode ***Element.remove*** qui permet de supprimer un élément (une balise HTML)
- L'attribut ***Element.innerText*** qui permet de modifier le contenu d'un élément.
- La documentation MDN

Astuces :

La méthode *clearInterval* permet de stopper un intervalle initié avec *setInterval*. Pour se faire la méthode *clearInterval* prend en paramètre un identifiant unique (Number) fourni en valeur de retour par la méthode *setInterval*. Pensez donc à bien récupérer cet identifiant pour pouvoir le réutiliser dans *clearInterval* quand le timer arrive à zéro. ;)

