

Cahier des charges – Jeu de mémoire (Memory Game) – 24 cartes

1. Présentation du projet

Le projet consiste à développer un **jeu de mémoire** interactif où l'utilisateur doit retrouver des paires de cartes parmi 24 cartes disposées face cachée.

Objectif principal : offrir une expérience ludique, intuitive et fluide, adaptée au web (desktop et mobile).

2. Objectifs

- Concevoir un jeu simple et ergonomique.
- Développer une interface épurée et moderne.
- Permettre de jouer une partie complète avec un suivi des performances (temps, nombre d'essais, score).
- Optimiser la compatibilité (navigateurs modernes, mobile responsive).

3. Fonctionnalités attendues

3.1. Fonctionnalités principales

- **Mélange aléatoire** des 24 cartes à chaque partie.
- **Affichage face cachée** des cartes au démarrage.
- **Révélation** de 2 cartes maximum par tour.
- **Validation** :
 - Si les deux cartes sont identiques → elles restent visibles.
 - Sinon → elles se retournent automatiquement après un court délai (ex. 1 seconde).
- **Fin de partie** : lorsque toutes les paires sont trouvées, affichage d'un message de victoire.

3.2. Suivi du joueur

- Compteur de **tentatives** (nombre de paires testées).
- Chronomètre du **temps de jeu** (démarrage automatique au premier clic).
- Score final basé sur le temps et/ou le nombre d'essais.

3.3. Options supplémentaires (facultatives)

- Bouton **Rejouer / Nouvelle partie**.
- Tableau des **meilleurs scores** (stockage local).
- Différents **thèmes de cartes** (animaux, icônes, chiffres...).
- Effets sonores et/ou animations légères (au retournement, à la victoire).

4. Contraintes techniques

- **Compatibilité :**
 - Navigateurs récents (Chrome, Firefox, Edge, Safari).
 - Responsive design (mobile, tablette, desktop).
- **Accessibilité :**
 - Texte alternatif pour les cartes (pour lecteurs d'écran).
 - Contraste suffisant pour les couleurs.

5. Design et ergonomie

- Interface simple, intuitive et agréable.
- Plateau de 24 cartes (6 x 4 ou 4 x 6 selon orientation).
- Style épuré : couleurs sobres, animations fluides.
- Lisibilité et cohérence graphique.

6. Règles du jeu

1. Le joueur retourne 2 cartes par tour.
2. Si elles correspondent → elles restent visibles.
3. Si elles ne correspondent pas → elles se retournent après 1 seconde.
4. La partie se termine lorsque toutes les paires (12 paires sur 24 cartes) sont découvertes.

5. Le score est calculé en fonction du nombre de tentatives et du temps écoulé.