1. j'ai un projet je doit faire un je de tetris en html css js classique sans frameworks je vais t'nevoyer le sujet. Je veux qu'on le fasse etape par etape et je veux que en fin de chaque etape tu me fasse une explication detailler du code. Dit moi si tu as compris
2. non je vais d'abord t'envoyer le sujet
3. voici le sujet :   
     
   Projet : Tetris à deux joueurs (Humain vs IA)  
   Tes étudiants doivent coder un Tetris en HTML, CSS et JavaScript, avec deux joueurs : un humain et une IA.  
   Il faut une grille pour chaque joueur et un tableau des scores. Voici les détails avec des règles amusantes mais  
   gentilles :  
   Fonctionnalités principales  
   Deux grilles  
   Une pour le joueur humain, une pour l’IA, côte à côte.  
   Contrôles  
   Humain : flèches du clavier (gauche, droite, bas, haut pour tourner).  
   IA : joue automatiquement avec une logique simple (ex. : placer les pièces au mieux sans trop  
   réfléchir).  
   Tableau des scores  
   Points :  
   50 par ligne.  
   Bonus : 100 pour 2 lignes, 200 pour 3 lignes, 300 pour un Tetris (4 lignes).  
   Affiche les scores en direct pour les deux joueurs.  
   Règles fun (version soft)  
   1. Cadeau surprise  
   Quand un joueur complète 2 lignes d’un coup, l’adversaire reçoit une “pièce facile” (ex. : un  
   carré ou une ligne droite) pour l’aider un peu.  
   2. Pause douceur  
   Tous les 1 000 points, les pièces tombent 20 % plus lentement pendant 10 secondes pour les  
   deux joueurs – un petit répit pour souffler !  
   3. Pièce rigolote  
   Tous les 3 000 points, une pièce spéciale apparaît (ex. : une pièce en forme de cœur ou  
   d’étoile), qui vaut 100 points bonus si elle est bien placée.  
   4. Échange amical  
   Si un joueur fait un Tetris (4 lignes), il peut échanger une de ses lignes pleines avec une ligne  
   vide de l’adversaire – un coup de pouce mutuel !  
   5. Arc-en-ciel  
   Toutes les 2 minutes, les pièces changent de couleur pendant 20 secondes pour rendre le jeu  
   plus joli (pas de piège, juste du fun visuel).  
   Conseils pour les étudiants  
   HTML :  
   Utiliser deux <canvas> ou des grilles de <div> pour les terrains.  
   CSS :  
   Choisir des couleurs sympas pour les pièces.  
   Ajouter une petite animation quand une ligne disparaît.  
   JS :  
   Gérer les grilles avec des tableaux 2D.  
   Programmer une IA simple : elle pose les pièces là où ça “fit” le mieux.  
   Utiliser un timer pour les règles temporaires (pause douceur, arc-en-ciel).  
   Objectif  
   Un Tetris compétitif mais sympa, où l’humain et l’IA s’amusent sans trop de stress. Le tableau des scores  
   montre qui gagne, mais tout le monde passe un bon moment !  
     
     
   je veux que tu garde en memoire chauque etape réalisé pour ne pas perdre le fil
4. oui on peut commencer la phase 1
5. oui
6. oui
7. tu fait du typescript la fait que du javascript
8. For the code present, we get this error: ``` Expected 1-3 arguments, but got 0. ``` How can I resolve this? If you propose a fix, please make it concise.
9. For the code present, we get this error: ``` Type 'number' is not assignable to type 'string'. ``` How can I resolve this? If you propose a fix, please make it concise.
10. For the code present, we get this error: ``` Property 'style' does not exist on type 'Element'. ``` How can I resolve this? If you propose a fix, please make it concise.
11. ok c'est bin ya plus d'erreurs la on est dans quelle etape la ?
12. ok on peut continuer
13. quand une piece rentre en collision avec les autres pieces ou touche le sol on le voit plus la piece est la mais on le voit pas
14. For the code present, we get this error: ``` Object is possibly 'null'. ``` How can I resolve this? If you propose a fix, please make it concise.
15. ok on peut passer a l'etape suivant
16. For the code present, we get this error: ``` Object is possibly 'null'. ``` How can I resolve this? If you propose a fix, please make it concise.
17. For the code present, we get this error: ``` Object is possibly 'null'. ``` How can I resolve this? If you propose a fix, please make it concise.
18. ok on peut passer a l'etape suivant
19. oui
20. For the code present, we get this error: ``` 'bestMove' is possibly 'undefined'. ``` How can I resolve this? If you propose a fix, please make it concise.
21. alors 2 problemes quand le joueur perd il y a une message d'erreur mais la partie ne recommence pas quand on appuie sur ok et quand l'ia perd il ne se passe rien
22. quand l'ia perd ca bug il y a plus rien qui marche
23. quand l'ia perd j'ai une erreur il me dit la page ne repond pas
24. ok c'est bon mais l'ia est trop con il fait toujours la meme chose il met toute les pieces a gauche
25. il reste quoi comme etape a réalier ?
26. j'ai juste un seul musique je veux le mettre en boucle
27. fait moi un tableau de score
28. est ce que ta mit tout ses regles en place :   
      
    1. Cadeau surprise  
    Quand un joueur complète 2 lignes d’un coup, l’adversaire reçoit une “pièce facile” (ex. : un  
    carré ou une ligne droite) pour l’aider un peu.  
    2. Pause douceur  
    Tous les 1 000 points, les pièces tombent 20 % plus lentement pendant 10 secondes pour les  
    deux joueurs – un petit répit pour souffler !   
    4. Échange amical  
    Si un joueur fait un Tetris (4 lignes), il peut échanger une de ses lignes pleines avec une ligne  
    vide de l’adversaire – un coup de pouce mutuel !  
    5. Arc-en-ciel  
    Toutes les 2 minutes, les pièces changent de couleur pendant 20 secondes pour rendre le jeu  
    plus joli (pas de piège, juste du fun visuel).
29. ok il nous reste quoi comme etape ?
30. alors 2 problemes la partie se met pas en pause quand y a l'ecran de demarrage et il n'y a pas de bouton pour mettre pause n
31. je veux que tu mette les boutons musique et pause en haut un a coter de l'autre