Cliquer sur un bouton pour lancer 3 dès à 6 faces

Afficher le résultat des dès et isoler les 1 / 2 / 4

Si des 1 des 2 ou des 4 sont sorti sur le lancer, les stocker dans un tableau si et uniquement si elles ne sont pas déjà présentes dans ledit tableau

Si un dès est écarté du jeu, soustraire 1 au total de dès disponible pour le joueur

A la fin de chaque lancer, compter un lancer supplémentaire sur le compteur de lancer

Si le compteur atteint 3 la partie se termine

Si le tableau contient 1 2 ET 4 dans ses valeurs alors la partie se termine et le joueur a gagner

Bouton pour réinitialiser la partie