Test technique Full Stack

# Contexte et objectifs

Garder en tête la finalité pédagogique :

* Coder proprement, de manière facile à comprendre, en commentant, etc.)
* Ce mini-projet pourra être fourni aux étudiants afin qu’il leur serve de base pédagogique pour d’autres réalisations.

# Spécifications

Le but est de créer le jeu Memory.

## Fonctionnalités

* Cartes disposées face cachée de manière aléatoire.

* Cliquer sur deux cartes.
  + Si identiques 🡪 paire validée.
  + Si différentes 🡪 cartes retournées face cachée

* En dessous du plateau :
  + Compteur de temps
  + Barre de progression

* Victoire = toutes les paires découvertes avant la fin du temps imparti.

* Chaque temps de partie est sauvegardé en base de données.
* Avant le début du jeu, les meilleurs temps s’affichent à l’écran.

## Résultat attendu

* **Créer le jeu en HTML / CSS / JS.** 
  + **CSS**​ : SASS ou autre préprocesseur encouragé.​
  + **JS**​ : L’utilisation d’une librairie (jQuery) est acceptée pour faciliter la gestion d'événements et les modifications du DOM.

* **Faire la persistance des données côté back en PHP**
  + Application codée en *objet*​.
  + Commenter le code et en faire un support de cours pour les étudiants 🡪 particulièrement pour la découverte des bases de données.

* **Déploiement *optionnel***​

Outil de déploiement (Docker) : proposer cet aspect dans le projet de manière pédagogique pour les étudiants les plus avancés.

Livraison

Le code doit être pushé sur un repo public sur GitHub.

# Exemples

Les captures d’écran représentent les situations suivantes :



 