

Kick-off

Simon – FERY Kevin / LADIER Charles

- 1- Création du front du Simon :
 - a. HTML : Visuel du Simon
 - b. CSS : Visuel du Simon
- 2- Création des évènements en JS :
 - a. Affichage du bouton pour lancer le jeu
 - b. Affichage du score
- 3- Création d'une fonction pour pouvoir faire clignoter des couleurs.
- 4- Création d'une fonction pour que le Simon choisisse une couleur (pour chaque étape du pattern).
 - a. Génération nombre aléatoire entre 0 et 3
 - b. Récupération de la couleur associée à l'index généré précédemment
 - c. Ajout dans le tableau du pattern
 - d. La couleur clignote (étape 3)
- 5- Création d'une fonction pour que l'utilisateur puisse cliquer sur des couleurs et que ça enregistre son choix.
 - a. On crée un tableau qui correspond au pattern saisi par l'utilisateur
 - b. L'utilisateur entre un pattern :
 - i. (L'utilisateur clique sur une couleur)
 - ii. La couleur clignote
 - iii. La couleur est enregistrée dans le tableau
 - iv. Si c'est faux, on interrompt en affichant un message
- 6- Création d'une fonction de vérification du pattern. Une fois le pattern terminé, s'il n'y a aucune faute :
 - a. Vérifier que le pattern est entièrement bon et si oui :
 - i. Vider le tableau du pattern utilisateur
 - ii. Ajouter une couleur dans le tableau du pattern du jeu
 - iii. Relancer un tour

Arborescence des fichiers JS :

Index.js (fonction principale) -> appel des fichiers JS correspondant aux fonctions recherchées (exports fonctions correspondant aux besoins).

-Fichier color.js => export de la fonction qui fait clignoter les couleurs.

-Fichier game.js => export de la fonction où la machine joue, de la fonction où l'utilisateur joue, et de la fonction de vérification de victoire.