



LE PROJET

Création d'une machine à sous de casino

Module de référence : Développer à l'aide du JavaScript

Durée estimée de la mission : 15 heures



1. Mission

La société *casino-en-ligne.fr* désire avoir une machine à sous sur son site, elle vous demande donc de développer ce jeu.

2. Enjeux Objectifs

- Appliquer les règles d'algorithmie en JS
- Savoir gérer les événement en JS
- Gérer des tableaux
- Rendre une page web dynamique

3. Règles du jeu

Pour ce développement vous devrez :

- Permettre au joueur de commencer avec 20 crédits
- Chaque partie coûte 1 crédit

- Chaque partie gagnée rapporte 5 crédits
- Pour gagner le joueur doit avoir 4 symboles identiques
- Les symboles sont : ♠ / ♥ / ♦ / ♣
- L'utilisateur doit voir ses scores sur la page
- La page ne doit pas se recharger quand l'utilisateur joue

Vous devrez obligatoirement travailler avec Git durant l'intégralité du projet. Vous pourrez vous mettre en groupe, avec une limite de 3 personnes maximum par groupe.

4. Livrables

Il vous sera demandé de transmettre un zip contenant l'ensemble de vos fichiers avec un fichier *index.html* à la racine du dossier. S'il y a des choses particulières à effectuer pour faire fonctionner le projet, merci de créer un fichier *readme.md* avec les consignes pour l'installation.

5. Évaluation

Structure et forme du document :	
Logique et qualité de l'algorithme	/5
Fonctionnalité de la machine à sous	/5
Design	/5
Gestion des scores	/5
Bonus :	
Animations (CSS / JS)	/3
NOTE	/20

6. Ressources en lignes pour aller plus loin !

- <https://openclassrooms.com/courses/dynamisez-vos-sites-web-avec-javascript>
- <https://www.codecademy.com/learn/javascript>
- <https://www.grafikart.fr/formations/debuter-javascript>

7. Ouverture d'esprit

Challenge personnel

Vous pouvez rajouter des animation (JS ou CSS) pour animer votre machine.

Trucs et astuces :

Souvenez-vous toujours que le JavaScript permet de faire de l'asynchrone, il ne faut donc pas penser en procédural mais en événementiel.

Essayez au maximum d'éviter les callback hell, pour cela : <http://callbackhell.com/>

Servez-vous au maximum de la console pour debugger votre application.