JS Examen

Examen JS

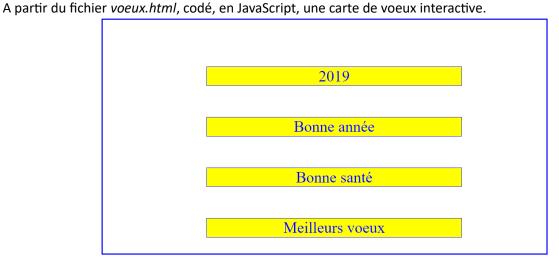
Durée: 3h

Documents : autorisés Internet : autorisé

Vous pouvez choisir de faire vos développement soit en jQuery, soit en JavaScript.

Carte de voeux

Trouvez une image de carte de voeux sur le web et téléchargez là.



Achaque fois que l'utilisateur clique dans le cadre, un nouveau message s'affiche sur la page.



Une fois le dernier message affiché, le clique les cache tous (les message) et affiche la carte (que vous avez téléchargé).

JS Examen

Shifumi

Grâce à JavaScript, vous allez développer un jeu de Shifumi. Commencez par préparer la page html suivante :



Pour les règles c'est simple : le fu est plus fort que le shi, le shi est plus fort que le mi et le mi est plus fort que le fu. Pour jouer une parti, il sélectionner une action (shi, fu, mi) et de cliquer sur le bouton Jouer.

Dans l'évènement click du bouton, vous devez :

- Créer un tableau contenant les valeurs du jeu, avec le code suivant : let shifumi['shi', 'fu', 'mi']
- Tirer, de façon aléatoire, une valeur entre 0 et 2 : Math.floor(Math.random()*3)
- Générer l'action de l'ordinateur à partir du tableau et et la valeur aléatoire. Par exemple, **shifumi[1]** retourne la chaine **'fu'**.
- Afficher l'icône qui correspond à l'action de l'ordinateur.
- Lire la valeur sélectionnée par le joueur (si vous ne savez pas, faites une petite recherche sur internet).
- Comparer l'action du joueur à l'action de l'ordinateur pour déterminer le vainqueur.
- Afficher le vainqueur sur la page web.

