

Examen JS

Durée : 3h

Documents : autorisés

Internet : autorisé

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

Carte de vœux

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

A partir du fichier *vœux.html*, codé, en JavaScript, une carte de vœux interactive.



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



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

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 de la valeur aléatoire. Par exemple, **shifumi[1]** retourne la chaîne '**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.

