

Secteur Tertiaire Informatique
Filière « Etude et développement »

Séquence « Développer des pages Web »

**TP HTML5 – CSS3 - FlexBox - BootStrap
JavaScript - JQuery**

Apprentissage

Mise en pratique

Evaluation



TABLE DES MATIERES

1.	PROJET MEMORY POKEMON (HTML5 - CSS3 - JQUERY).....	3
----	--	---

1. PROJET MEMORY POKEMON (HTML5 - CSS3 - JQUERY)

Vous allez devoir développer un petit jeu de **Memory** basé sur les personnages **Pokémon**. Utilisation des langages **HTML5**, **CSS3**, **JavaScript/JQuery** (pas de Canvas). Les ressources graphiques sont jointes dans l'archive liée à ce TP. (Plus de 300 cartes **Pokémon** et une carte back)

Petit rappel sur le jeu du **Memory** : Le jeu en phase initiale présentera un damier de cartes faces cachées (**4 lignes et 4 colonnes**). La distribution des cartes se fait de façon aléatoire. Il faudra gérer les doublons éventuels qui ne doivent pas exister.

Le but du jeu c'est de trouver **une carte** et **son double** dans le damier. A chaque fois que l'utilisateur clique sur le dos d'une carte, la carte se retourne en exposant un Pokémon, l'utilisateur doit cliquer une nouvelle fois sur une autre carte du damier, si la deuxième carte une fois révélée correspond bien à la première carte exposée, ce couple de carte disparaît à l'affichage dès lors que l'utilisateur clique sur une troisième carte, sinon les deux cartes retrouvent leur état initial (faces cachées).

L'utilisateur continue la partie, en essayant de mémoriser la position des cartes cliquées pour constituer les couples.

Le but du jeu c'est de parvenir à retrouver tous les couples de cartes en un minimum de cliques, ainsi le Handicap du joueur devra être à minima. Voici quelques captures d'écran pour vous aider à mieux comprendre l'objectif de ce TP.



Vous pourrez mémoriser le meilleur score du joueur en utilisant le **LocalStorage** de votre navigateur. Ainsi vous pourrez afficher en entrée de jeu le meilleur score ;-)