



Mise en pratique - Découverte HTML5 - CSS3 - FlexBox - BootStrap - JavaScript - JQuery - JQuery Mobile - Cordova

Afpa © 2019 – Section Tertiaire Informatique – Filière « Etude et développement »

TABLE DES MATIERES

1. L'ELEMENT <CANVAS> ET JAVASCRIPT/JQUERY – LA CARTE AU TRESOR	3
--	---

1. L'ELEMENT <CANVAS> ET JAVASCRIPT/JQUERY – LA CARTE AU TRESOR

Vous allez créer un petit jeu dont le but sera de retrouver un **trésor enfoui** !

La page web affichera une carte au trésor (fichier image au format **png** fourni avec ce TP).

Le programme devra choisir de façon **aléatoire** un **pixel** de position sur la carte, ce sera l'endroit où sera enfoui le trésor.

Ensuite, chaque fois que le joueur cliquera quelque part sur la carte, la page web lui signifiera à quel point il est proche du trésor. Lorsque le joueur cliquera sur la position du trésor (ou juste à côté, c'est-à-dire dans un cercle centré en ce point de **rayon < 8 pixels**), le jeu le félicitera d'avoir gagné et lui dira combien de clics il lui aura fallu pour y arriver.

Pour réaliser ce jeu, vous choisirez d'inclure votre fichier image dans un élément **canvas**, pour la raison suivante : pour pouvoir **dessiner la position du trésor** lorsque le joueur l'aura découvert.

Sélectionner une position aléatoire sur l'image pour y cacher le trésor.

Créer un **gestionnaire de clics**. Chaque fois que le joueur clique sur la carte, voici ce que devra faire ce gestionnaire de clics :

- Ajouter 1 au compteur de clics
- Calculer la distance entre la position du clic et celle du trésor.
- Afficher un **message** pour dire au joueur s'il chauffe ou s'il refroidit.
- Indiquer au joueur le nombre de clics qu'il lui reste (sur 30 **clics maxi** par exemple).
- Féliciter le joueur s'il clique sur le trésor ou juste à côté, lui dire combien de clics il a dû effectuer pour retrouver le trésor.
- En cas de succès, afficher sur la carte une **image du trésor** pour matérialiser l'endroit où il se situe.
- Lorsque le total maxi de 30 clics est atteint, afficher **Game Over** dans le **Canvas** après avoir révélé la **cache** du trésor pendant une durée de **2 secondes** ;-)

La Chasse au Tresor

Nombre de clics : 15/30

Tu refroidis vraiment !



La Chasse au Tresor

Nombre de clics : 8/30

Tu chauffes !



La Chasse au Tresor

Réponse ... et fin de partie!!!

Game Over

Mise en pratique – Découverte HTML5 - CSS3 – FlexBox - BootStrap - JavaScript –
jQuery - JQuery Mobile - Cordova

Afpa © 2020 – Section Tertiaire Informatique – Filière « Etude et développement »

Reproduction interdite

Article L 122-4 du code de la propriété intellectuelle.

« Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droits ou ayants cause est illicite. Il en est de même pour la traduction, l'adaptation ou la reproduction par un art ou un procédé quelconque. »

CREDITS

ŒUVRE COLLECTIVE DE l'AFPA

Sous le pilotage de la DIIP et du centre d'ingénierie sectoriel Tertiaire-Services

Equipe de conception (IF, formateur, mediatiseur)

Formateur : Alexandre RESTOUEIX

Date de mise à jour : 29/05/2019

Mise en pratique – Découverte HTML5 - CSS3 – FlexBox - BootStrap - JavaScript –
JQuery - JQuery Mobile - Cordova

Afpa © 2020 – Section Tertiaire Informatique – Filière « Etude et développement »