

# CanvHunt

Nom de code

## Glossaire

---

Fonctions = Gras

Fonctions du navigateur = souligné gras

Variable = Italique

constantes = *Italique Gras*

(?) = Cette éléments reste à déterminer s'il sera implémenté ou non

Rouge Pas encore commencé

Jaune Commencé, mais non terminé

Vert Terminé

## Variables Globale

---

- **cibles** Contient toutes les cibles sous forme de tableaux
- **score** Contient le score de l'utilisateur
- **qteCibleManquee** Contient le nombre de cible Manquée par l'utilisateur
- **qteCibleInterdit** Contient le nombre de cible
- **t** Contient le timer utilisé pour la fonctions **deplacerCible**
- **isPlay** Contient l'état du jeu (s'il est en pause ou non)

## Constante Globale

---

- **MAX\_CIBLE\_MANQUE** Contient le nombre maximal de cible manqué autorisé
- **MAX\_SCORE** (?) Contient le nombre représentant le score maximal autorisé
- **VITESSE** Contient le valeur temporelle pour le setInterval de la fonction **deplacerCible**

## Fonctions

---

- **nouvellePartie**
- **Fin Partie**
- **genererCible**
- **deplacerCible**
- **verifierCible**
- **dessinerCible**
- **gererClic**

- `togglePause`
- `sauvegarderScore`

## Informations complémentaires sur les fonctions

- **NouvellePartie**
  - Remets les variables en sont états par défaut
  - appel **genererCible**
- **genererCible**

Cette fonction permet de générer les cibles au début de la partie.

  - Les *cibles* aurons une hauteur différente
  - Une *direction* gauche vers droite (**GAUCHE\_DROITE**) ou droite vers gauche (**DROITE\_GAUCHE**)
  - Un tableau contenant toutes les cibles
  - Appel **deplacerCible** à l'aide de la fonction `setInterval`
- **deplacerCible**
  - Incrémente la valeur de *x* des cibles
  - appel **verifierCible**
  - appel **dessinerCible**
- **verifierCible**
  - Vérifié si des cibles ont quitté l'aire de jeux, si c'est le cas incrémenté *qteCibleManque* et les retirés de la liste de cible
  - Si le nombre *qteCibleManque* est  $\geq$  **MAX\_CIBLE\_MANQUE** alors appel **finPartie**
- **gererClic**
  - Vérifie si le clic se trouve sur une cible, si c'est le cas alors incrémenté *score*
  - (?) Si le score est  $\geq$  **MAX\_SCORE** alors appel **finPartie**
- **finPartie (reussi)**
  - Si *reussi* == true alors dessiner le tableau de score avec un message de félicitation
  - si *reussi* == false alors dessier le tableau de score avec un message 'Meilleur chance la prochaine fois' ou autre message
- **dessinerCible**
  - Dessine les cibles sur le canvas
- **togglePlay**
  - *isPlay* == true  
Arrête la minuterie *t* avec **clearInterval**  
Retirer les gestionnaire d'événement (`removeEventListener`)
  - *isPlay* == false  
Démarre la minuterie *t* avec **setInterval** (**deplacerCible**)  
Ajouter les gestionnaire d'évènement (`addEventListener`)
  - *isPlay* = le contraire de *isPlay*

## Comment créer et interagir avec des objets

```
var cible = {  
  'x' : 50,  
  'y' : 20  
};  
  
var cibles = new Array();  
cibles.push(cible);  
  
//OU  
var cibles = new Array();  
var cibles.push({  
  'x' : 50,  
  'y' : 20  
});
```

```
for (var i = 0; i < cibles.length; i++) {  
  //Affiche les valeurs x et y de la cible en cours  
  //Dans la boucle For  
  console.log(cibles[i].x, cibles[i].y);  
}
```