

# Interface 3 - Épreuve WAD 2024

## Épreuve Javascript

Dans ce projet, vous allez créer un jeu interactif de devinette de nombre en utilisant HTML, CSS, et JavaScript. Le but du jeu est de deviner un nombre aléatoire compris entre **1 et 100** en moins de **10 tentatives**. Le joueur recevra des indices après chaque tentative pour savoir si le nombre deviné est **trop haut** ou **trop bas**.

## Objectifs

### Fonctionnalité de Jeu :

1. Génération d'un nombre aléatoire entre 1 et 100.
2. Gestion des tentatives de l'utilisateur avec des messages d'indice.
3. Affichage d'un tableau récapitulatif des tentatives précédentes.
4. Mise en évidence des valeurs lorsqu'elles sont dans un intervalle de 5 par rapport à la valeur à deviner.
5. Gestion de la fin du jeu lorsque le nombre est deviné ou lorsque les tentatives sont épuisées.

## Consignes

1. **HTML :**
  - Structurer la page avec une section pour le jeu et une section pour le récapitulatif des tentatives.
  - Utiliser des balises sémantiques appropriées.
2. **CSS :**
  - Styliser l'interface pour qu'elle soit claire et agréable.
  - Utiliser des classes CSS pour les différentes parties du jeu.
3. **JavaScript :**
  - Implémenter la logique de jeu.
  - Manipuler le DOM pour afficher les messages et le tableau récapitulatif.
  - Gérer les événements d'entrée utilisateur (clic et touche "Entrée").

## Commentaires

N'oubliez pas de commenter votre code pour expliquer les différentes parties et leur fonctionnement. (**Ne commentez pas toutes les lignes, seulement les fonctions**)

## Bonus

Vous pouvez laisser libre cours à votre imagination pour ajouter des éléments bonus comme un timer par exemple. Veuillez les mentionner dans le commentaire en début de script.

# Consignes

Au-dessus de chaque fichier, indiquez en commentaire votre NOM PRENOM.

## Grille de Cotation

Critère	Description
Interface Utilisateur	
Structure de la page	La page HTML est bien structurée avec des sections claires pour le jeu et le récapitulatif.
Design et Style	Le style CSS est appliqué correctement, rendant l'interface agréable et facile à utiliser.
Utilisation des balises sémantiques	Utilisation adéquate des balises HTML5 sémantiques.
Fonctionnalité de Jeu	
Génération du nombre aléatoire	Un nombre aléatoire est correctement généré à chaque démarrage du jeu.
Gestion des tentatives	Les tentatives de l'utilisateur sont bien gérées avec des messages d'indice pertinents.
Tableau récapitulatif	Le tableau récapitulatif des tentatives est correctement mis à jour après chaque essai.
Gestion de la fin du jeu	Le jeu se termine correctement lorsque le nombre est trouvé ou les tentatives épuisées.
Redémarrage du jeu	Le jeu peut être redémarré et la page est réinitialisée correctement.
Qualité du Code	
Clarté et propreté	Le code est clair, bien organisé et facile à comprendre.
Commentaires	Le code est bien commenté pour expliquer les différentes parties et leur fonctionnement.

## Captures d'écran

The screenshot shows the title 'À la Poursuite du Nombre' at the top. Below it, the instruction 'Devinez un nombre entre 1 et 100' is displayed. To the left of this instruction is an empty text input field, and to its right is a button labeled 'Devinez'. On the right side of the interface, under the heading 'Récapitulatif des valeurs', there is a button labeled 'Valeurs tentées'.

Figure 1 - Lancement de la partie

This screenshot shows the game state after a guess. The instruction 'Devinez un nombre entre 1 et 100' remains. The input field now contains the number '50' and has a blue border. The 'Devinez' button is still present. Below the input field, the text 'Trop haut !' and 'Il vous reste 9 essais.' is shown. On the right, under 'Récapitulatif des valeurs', a table displays the guess.

Valeurs tentées	
50	↓

Figure 2 - Insertion de valeur

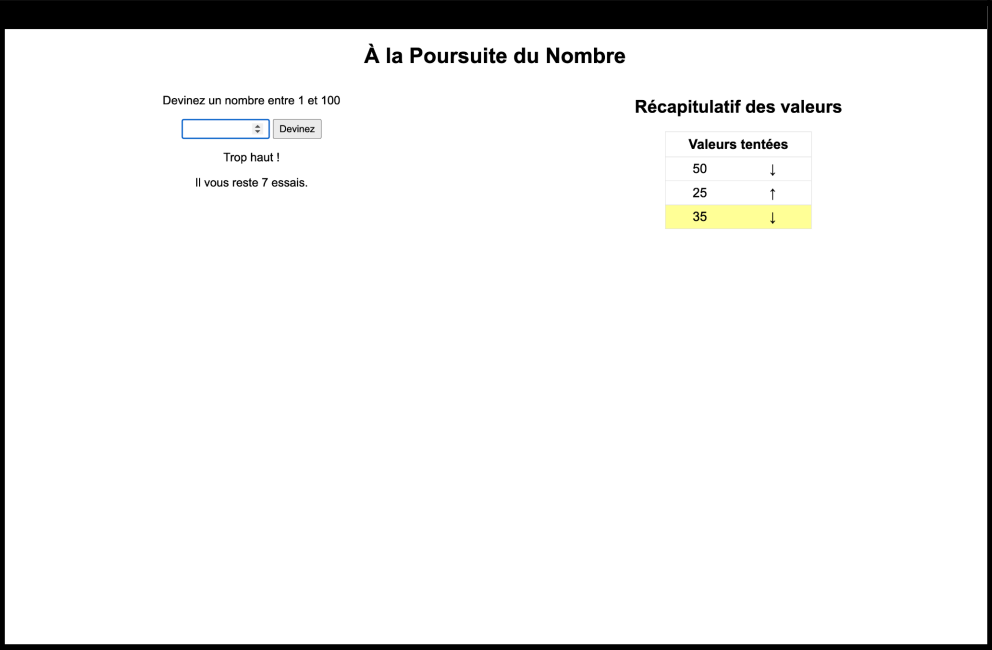


Figure 3 - Mise en évidence des valeurs

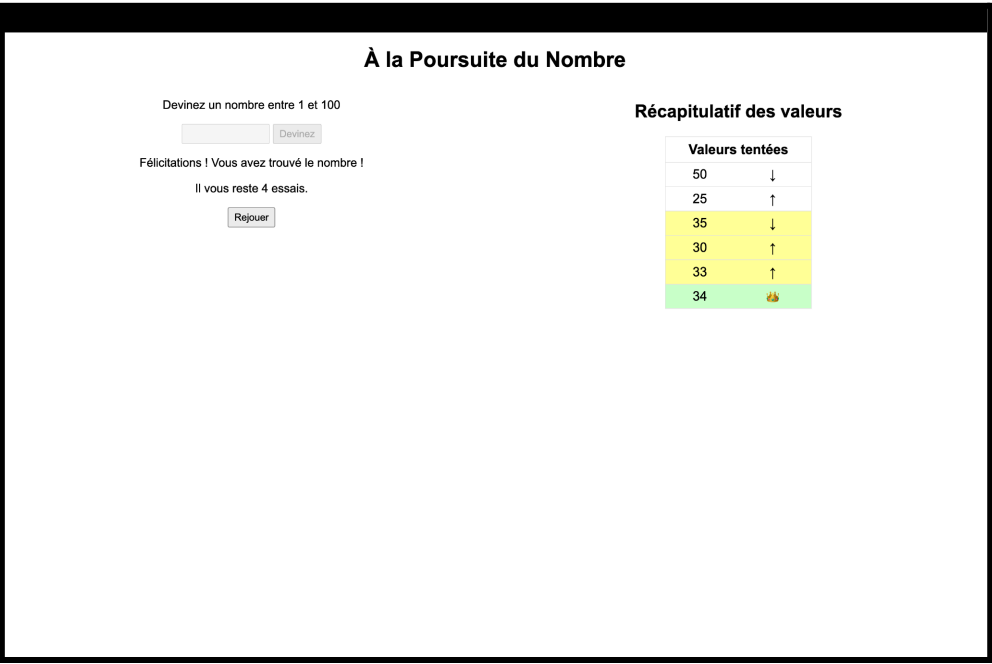


Figure 4 - Validation de partie + recommencement