

## ▀ ▀ ▀ Modèle de copie :

**Dynamiser vos sites web avec Javascript**

**GDWFSDVSWEBAJAVAEXAIII1A**

**Prénom : Eden**

**Nom : Kibelisa Kife**

Nom du projet : Jeu de dé

Référence : GDWFSDVSWEBAJAVAEXAIII1B\_383170\_20240108033017

Lien Github du projet <https://github.com/Djaden-creator/ludoGame.git>

URL du site (si vous avez mis votre projet en ligne) : <https://djaden-creator.github.io/ludoGame/>.

**Description du projet**

1. Décrivez les tâches ou opérations que vous avez effectuées, et dans quelles conditions. Dans cette rubrique, le jury cherche à voir comment vous procédez : comment vous organisez votre travail, comment vous réalisez concrètement la tâche ou l’opération pas à pas.

Utiliser un langage professionnel. Employez le « je », car vous parlez en votre nom. Vous pouvez écrire au temps présent.

Dans cette partie du création de jeu de dé, je commençais par la création du dossier main et dans ce dossier j’ai créé trois fichiers qui sont : index.html, script.js et style.css.

Dans mon fichier index j’ai intégré le framework mdbootstrap pour avoir une interface adaptable, et j’ai lié mes fichiers script.js et style.css avec mon fichier squelette index.html, j’ai aussi créé un dossier sur lequel j’ai enregistré mes images de dés.

En développant ce jeu de dé j’ai mis mes logiques sur un papier en suivant l’énoncé délivré par studi.

J’ai développé une interface sur une logique simple : lorsque je clique sur le bouton ROLL m’affiché l’image de dé aléatoire et ce score est enregistré dynamiquement dans le DOM et lorsque je clique sur Hold je passe la main à mon adversaire si simple que ça.

J’ai initialisé mes variable en sélectionnant des élément html et j’ai créé des fonctions suivantes : une fonction qui me permet de changer de joueur en cliquant sur le bouton hold et a chaque fois que le joueur aura le chiffre un.

Une fonction qui me permet de lancer le dé a plusieurs fois si je n’obtiens pas le 1 dans le cas contraire la logique passera le tour de jeu à l’autre utilisateur ,une autre fonction qui me permet d’implémenter dynamiquement le score global et le score courant et une autre fonction qui me permet de recommencer le jeu.

Sur mes script.js j’ai utilisé sonarlint pour déboguer ou fixer mes erreurs.

1. Précisez les moyens utilisés. Expliquez tout ce dont vous avez eu besoin pour réaliser vos tâches : langages de programmation, frameworks, outils, logiciels, documentations techniques, etc...

Dans cette partie j’ai utilisé mdbootstrap(material design pour bootstrap) comme framework css pour développer l’interface générale du jeu.

J’ai utilisé javascript un langage de programmation qui permet d'implémenter des mécanismes complexes sur une page web donc ma page html a été dynamisée par javascrip.

1. Contexte. Les noms des organismes, entreprises ou associations, dans lesquels vous avez exercé vos pratiques

NB: Pour le cas des exercices et évaluations demandées sur la plateforme Studi, il s'agit de...Studi.

Ce jeu a été développé sur un objectif de réussir à mon examen de ce bloc.

LUDOGAME studi.

1. Informations complémentaires (*facultatif*)

Merci à l’équipe STUDI.