

TP Evenements

TP 1 – Jeu de Lancer de Dés (1 à 6)

Intitulé du TP

Réaliser une petite application JavaScript qui simule un **lancer de dé** (valeurs entre 1 et 6), en utilisant des **événements** et un **tirage aléatoire**.

Travail demandé

1. Vous disposez de 6 images représentant les faces d'un dé (1 à 6).
2. Créez une interface (design libre, selon votre créativité).
3. Lorsqu'on clique sur un bouton *Lancer le dé* :
 - Un nombre aléatoire entre 1 et 6 est généré.
 - L'image associée au nombre doit s'afficher.
4. Le jeu doit reproduire le principe d'un **mini-jeu du 21** :
 - Chaque lancer ajoute la valeur du dé au score total.
 - L'objectif est d'atteindre **21** sans dépasser.
5. Le jeu doit :
 - afficher le score actuel,
 - détecter si le joueur atteint exactement 21 (victoire),
 - détecter s'il dépasse 21 (défaite),
 - proposer un bouton *Rejouer*.

Contraintes

- Utiliser au moins un événement `click`.
- Utiliser `Math.random()` ou une méthode équivalente.
- Le score doit être géré via JavaScript et affiché dans le DOM.

TP 2 – Jeu du Nombre Mystère (1 à 100)

Intitulé du TP

Créer un jeu JavaScript où l'utilisateur doit deviner un **nombre mystère généré automatiquement entre 1 et 100**.

Le jeu doit suivre un système de score basé sur les tentatives.

Travail demandé

1. Au chargement de la page, le programme choisit un nombre aléatoire entre **1 et 100**.
2. Un champ permet à l'utilisateur de saisir un nombre.
3. Lorsqu'il clique sur **Vérifier** :
 - Le programme compare la saisie au nombre mystère.
 - Si le nombre est trop petit → afficher "**Trop bas !**"
 - Si le nombre est trop grand → afficher "**Trop haut !**"
 - Si le nombre est correct → afficher "**Bravo !**"
4. Le score démarre à **20** et **diminue de 1** à chaque mauvaise tentative.
5. Si le joueur trouve le nombre :
 - Le score obtenu est comparé au **meilleur score** enregistré,
 - Si ce score est supérieur → il devient le **nouveau meilleur score**.
6. Un bouton *Encore !* permet de recommencer une nouvelle partie :
 - Nouveau nombre mystère
 - Score remis à 20
 - Meilleur score conservé

Contraintes

- Utiliser des événements `click` et éventuellement `input`.
- Utiliser `Math.random()` pour générer le nombre mystère.
- Afficher clairement :

- le score actuel
- le meilleur score
- les messages d'aide