Réaliser un jeu de mémoire type "Mémories" en utilisant

Pour le front utiliser les langages :

HTML – CSS -Javascript

L'objectif est de réaliser un code simple et compréhensible et commenté - Pas d'utilisation de canva afin de manipuler le DOM.

Pour le Back

Utiliser un serveur Apache et le langage PHP- pas de Framework

La base de données :

On doit stocker uniquement des temps et des dates. Il n'y a pas de gestion des utilisateurs. C’est un jeu Solo

Fonctionnel :

Écran avant de jouer ou rejouer :

Afficher les 5 meilleurs temps.

Ecran de démarrage du jeu :

Au commencement du jeu, des cartes sont disposées face cachée à l'écran.

Durant le jeu :

Le joueur doit cliquer sur deux cartes. Si celles-ci sont identiques, la paire est validée. Sinon, les cartes sont retournées face cachée, et le joueur doit sélectionner une nouvelle paire de cartes.

Un compteur de temps, avec une barre de progression, s’affiche en dessous du plateau.

Le joueur gagne s'il arrive à découvrir toutes les paires avant la fin du temps imparti.

Remarque fonctionnelle :

À la lecture du fonctionnel c'est au développeur de déterminer le temps pour rechercher les cartes et de déterminer le système de points

A faire :

- Rechercher la charte graphique (Couleur, Police).

- Faire votre planche de tendance

- Réaliser le zooning

- Maquetter les différents écrans Desktop + Tablette + Mobile.

- Faire votre ecran Design

- Mise en place de la structure de base des dossiers et des fichiers.

- Intégration HTML et CSS.

Développement Front :

Tous les écrans sont développés sur la même page

Écran jouer :

Affichage des scores.

Proposer le bouton Jouer.

Écran jeux :

Initialisation du jeu - Tri des cartes et lancement du temps.

Gestion que l'utilisateur retourner que deux cartes.

Vérifier que les deux cartes sont identiques.

Sinon masquer les cartes à nouveau.

Vérifier qu'il reste des cartes non retournées.

Si ce n'est pas le cas afficher l'écran gagné et stopper le compteur et stocker le temps en base de données.

Si temps écoulé afficher l'écran perdu et stocker le temps dans la base de données

Développement back :

Envoyer les x meilleurs temps

Stocker le temps et la date de la partie