

Le jeu du pendu

TP 01 du Module 08 – Le langage JavaScript

Avant de démarrer ce TP, il convient d'avoir suivi les cours des modules 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 8.

Durée estimée

3 à 4 heures

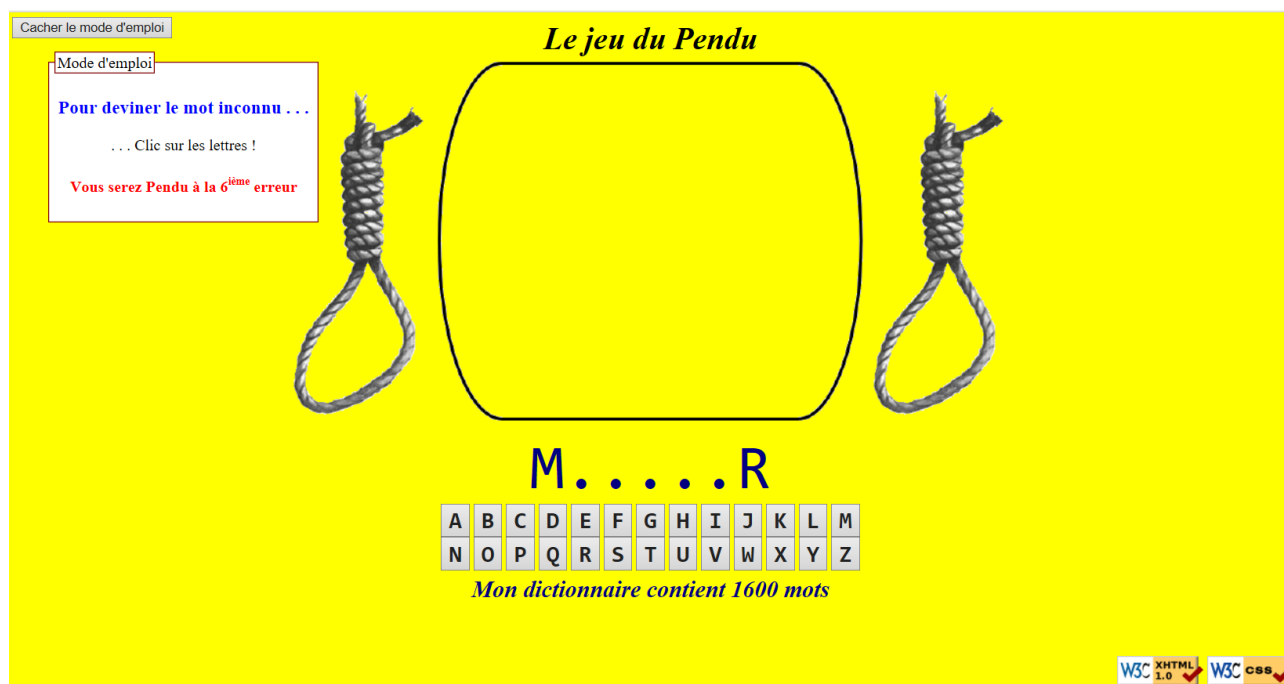
Énoncé



Créer le jeu du Pendu à l'aide du langage JavaScript.

- Proposition de page d'accueil.

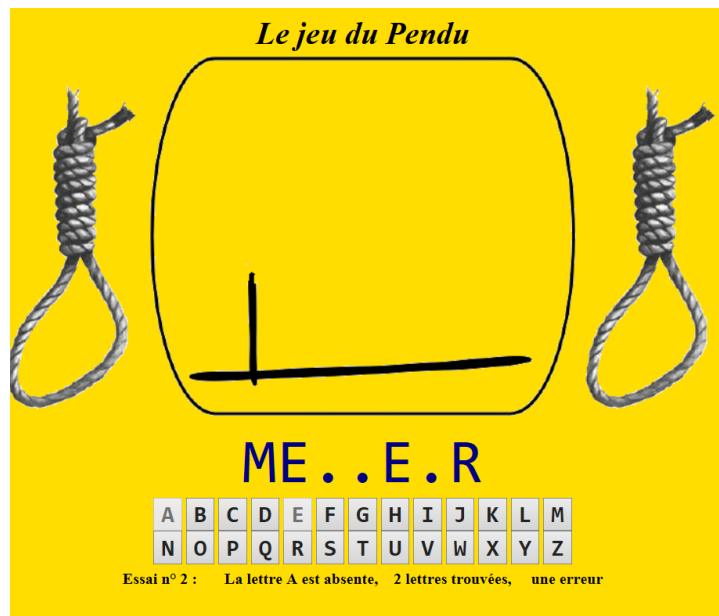
Le fond d'écran change ensuite en fonction du nombre d'erreurs.



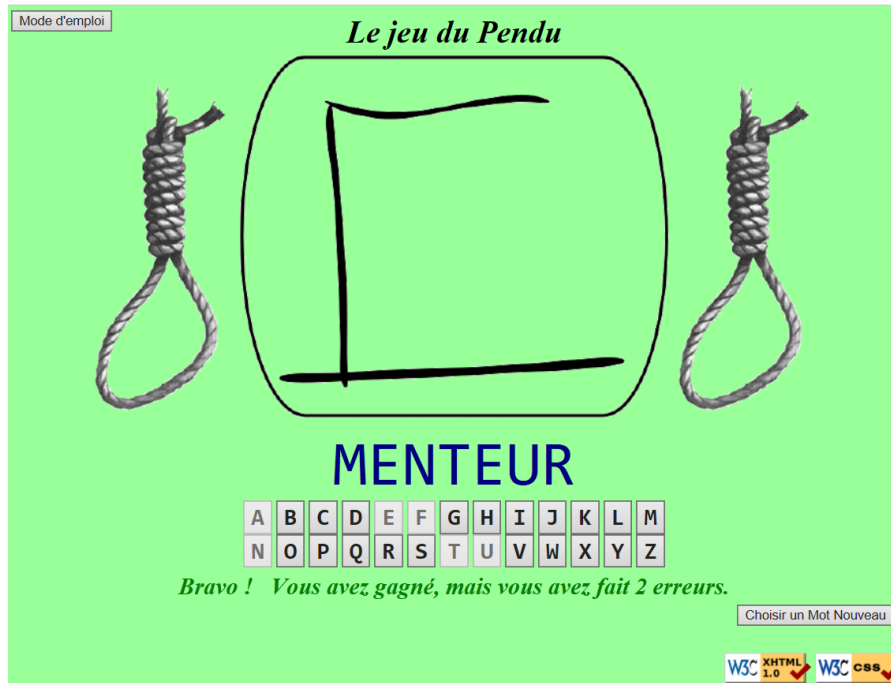
- Un clic sur une lettre la grise et il n'est plus possible de la choisir.



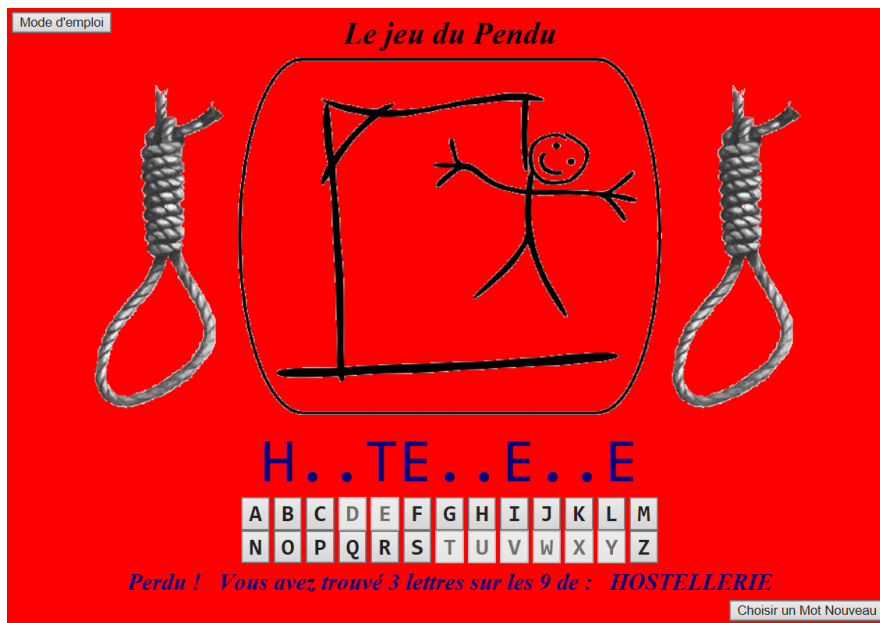
- Quand une erreur apparaît, le nombre d'erreurs est affiché ainsi que l'image correspondante.
- Le nombre d'essais est affiché au fur et à mesure.



- En cas de victoire :
 - Le fond d'écran change,
 - Un message de félicitations apparaît et indique le nombre d'erreurs,
 - Un bouton propose de choisir un nouveau mot.



- En cas de défaite :
 - Le fond d'écran change,
 - Un message annonce la fin du jeu et indique le nombre de lettres trouvées,
 - Un bouton propose de choisir un nouveau mot.



Ressources

- Plusieurs images nommées **p0** à **p6.gif** qui correspondent aux erreurs.
- Le fichier **Dico.js** qui est un fichier JavaScript comprenant deux variables :
 - **var dictionnaire** : tableau contenant un ensemble de mots. Attention certains mots peuvent avoir des apostrophes, des traits d'union, etc.
 - **var nombreDeMots** : variable contenant le nombre total de mots de la variable dictionnaire.

Proposition de solution

- Une proposition de solution pour ce TP est placée dans les éléments en téléchargement liés à ce module.