

Projet : Clicker

Action d'un doigt sur un bouton de souris (en japonais: クリックする).

Introduction du sujet



Créez votre propre **jeu de clic incrémental (idle game)**. Le but est simple et se déroule en plusieurs étapes :

- Définissez un univers. Afin que votre clicker ait du succès et qu'il soit attractif, il est important de choisir un thème attrayant et cohérent.
- Lorsqu'un utilisateur clic, il gagne des points.
- Les points cumulés permettent la progression globale du joueur, pouvant débloquer des niveaux ou d'autres objets par exemple.



- Il doit y avoir une boutique. Elle permet de dépenser des points pour acheter des éléments et des bonus.
Les éléments permettent de **produire davantage de points**, de façon manuelle (clic) et automatique (idle). Les bonus quant eux améliorent ces éléments.
- Donner la possibilité au joueur de générer diverses ressources au clic sur le décor.
- Les éléments et bonus doivent coûter de plus en plus cher et produire de plus en plus de points ou améliorer les éléments déjà existants.
L'échelle des prix doit rendre l'accession des points quasi exponentielle. Par exemple, au début de la partie, chaque clic rapporte 1 point.
Au bout d'une minute, à l'aide des éléments et des bonus, chaque clic en rapporte 3, au bout d'une heure 1000, au bout d'un jour 1.000.000.



Il ne faut pas qu'en cas de coupure l'utilisateur perde son avancée. Pour cela, il faut donc **stocker** régulièrement l'état de la partie dans le **localStorage**.



Compétences visées

- Utiliser des événements en JS
- Manipuler le DOM
- LocalStorage

Rendu

Le projet est à rendre sur <https://github.com/prenom-nom/clicker>. Votre travail sera évalué en présentation avec support à l'équipe pédagogique.

Base de connaissances

- [Wikipedia - Jeu Incrémental](#)
- <https://orteil.dashnet.org/cookieclicker/>
- [LocalStorage](#)