

# Exercice 3 - Gestion d'événements (sommatif)

## Devis (5)

Vous avez à développer le fameux jeu de mémoire de cartes. Les règles sont simples : l'utilisateur doit trouver un couple d'images identiques, s'il réussit, les deux images demeurent affichées, autrement elles sont grisées de nouveau. Voici plus précisément les comportements attendus :

- Toute la structure *HTML* et les styles sont déjà donnés, vous ne devez pas les modifier directement. À l'exception que vous devrez lier le fichier `script.js` dans le `<head>`.
- **(.5)** L'idée de départ est de vérifier si c'est la première image cliquée du couple ou la deuxième afin d'écrire les comportements correspondants.
- **(1)** Si c'est la première image cliquée, vous aurez à faire la gestion des classes `hidden` et `no-event` déjà définies. Évidemment, vous devrez également garder en mémoire quelques informations. Notez que celles-ci doivent être obtenues via le `target` et/ou le `currentTarget`.
- **(2)** Si c'est la deuxième image cliquée, vous aurez à vérifier si c'est la même que la précédente. Vous aurez compris que les comportements dépendront de la condition si c'est la même image ou non. Ainsi vous aurez de nouveau à faire la gestion des classes `hidden` et `no-event` sur l'une ou l'autre des deux images selon le cas.
- **(.5)** Toujours si c'est la deuxième image cliquée, vous devrez réinitialiser quelques variables afin de pouvoir recommencer la comparaison.
- **(1)** Lorsque toutes les combinaisons ont été trouvées, le jeu lance automatiquement la fin de la partie en injectant la classe `.win` sur le parent `data-js-gallery`, celui-ci récupéré à partir du `target`.

Je sais qu'il y a plusieurs démos sur le Web pour ce jeu. Notez qu'ils ne sont pas toujours efficaces, ni optimaux ou conformes à la demande. Faites-vous confiance, je n'accepterai aucune excuse de plagiat.