

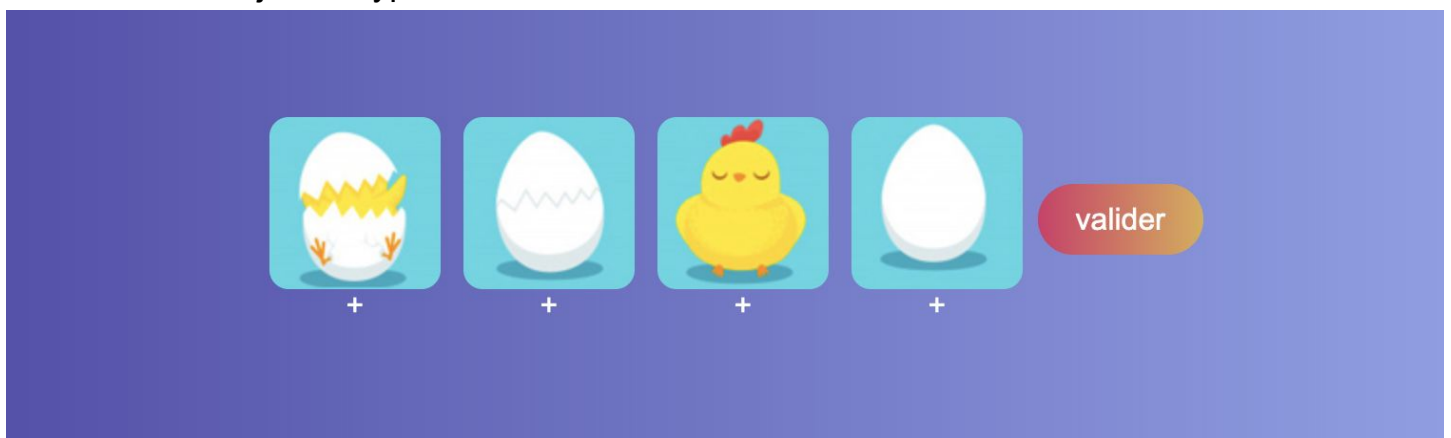
TP M3206 - jeu d'énigme

Objectif global:

Réalisation d'une animation interactive pouvant servir à votre projet d'énigme.

Exercice 1 :

Réalisation d'un jeu de type rouleau bandit manchot



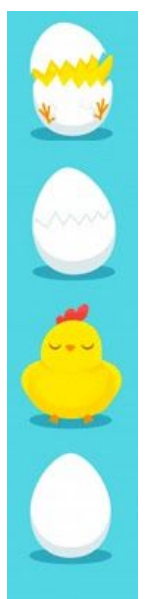
Démo : <https://youtu.be/Y5dJ1W49DcA>

A) Réalisez tout d'abord l'affichage d'un objet défilant

Pour cela, créez un div de **90px de haut et de large** et appliquez lui l'image de fond des oeufs fournie (en background-image).

Cette image fait la **même largeur**. Nous ferons donc évoluer sa **position en Y** afin d'afficher l'image que nous voulons parmi les 4 disponibles.

```
#des1 {  
  background: url("oeufs.jpg");  
  height: 90px; width: 90px;  
  background-position-y: 0px;  
}
```



B) L'animation

Nous utiliserons la méthode [animate\(\)](#) de jquery pour modifier le css d'un élément

`$("#des1").animate({ 'background-position-y' : ... });`

Cela permettra au clique sur le bouton "+" d'avancer de **façon progressive** vers la position suivante.

NB : Nous aurions pu aussi utiliser la méthode [css\(\)](#) mais elle n'est pas animée

```
<body>

<div id="des1"></div>
<button id="bas1">+</button>

<script src="https://code.jquery.com/jquery-3.5.1.js"></script>

<script type="text/javascript">
...
$(document).ready(function(){
    $("#bas1").click(function(){
        ...
        $("#des1").animate({ 'background-position-y' : ... });
    })
})
</script>
</body>
</html>
```

C) Dupliquer vos div afin d'avoir 4 éléments cote à cote

```
<div id="des1"></div>
<a id="bas1" class="puzzle">+</a>

<div id="des2"></div>
<a id="bas2">+</a>

<div id="des3"></div>
<a id="bas3">+</a>

<div id="des4"></div>
<a id="bas4">+</a>
```

Faites de même avec vos animations, attention de ne pas utiliser les mêmes variables pour faire évoluer vos positions

D) Est-ce la bonne réponse ?

Ajouter un bouton valider dans votre HTML et faites un test JavaScript pour vérifier si la bonne combinaison est correcte

Affichez un message "Gagné" en cas de bonne combinaison. Vous utiliserez la méthode [html\(\)](#) pour ajouter le texte.

```
$("#valider").click(function(){  
    if(pos1==3 && pos2==? && pos3==? && pos4==?) {  
        // Gagné  
    }  
})
```

Sinon affichez un message perdu et réinitialisez les positions à 0 (le background-position et la variable JS pos)

```
else {  
    $("#des1").animate({ 'background-position-y' : 0 });  
    pos1=0;  
    $("#reponse").html("Perdu, essaye à nouveau....")  
}
```

Vous pouvez animer les arrivées et départs des textes avec des [fadeIn\(\)](#) et [fadeOut\(\)](#)

Exercice 2:

Réalisation d'un jeu de dé.



ici nous allons réaliser un dé que l'on pourra actionner avec le bouton "GO" avec un effet de roulette :

démo: <https://youtu.be/f9Wc4Uz-WzU>

A) mise en place du "dé" et du bouton

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>des</title>
  <style type="text/css">
  </style>
</head>
<body>

<div id="des"></div>

<button id="go1">GO</button>

<script src="https://code.jquery.com/jquery-3.5.1.js"></script>
<script type="text/javascript">

</script>
</body>
</html>
```

pour manipuler le dé et choisir ses différentes facettes, nous allons utiliser une div ("des") de 90px par 90px sur laquelle nous appliquerons une image de fond (background-image) de 90px de large mais de 600px de haut (6 x 100px)



Pour changer de face affichée, il suffira alors de changer la position de départ de cette image de fond (background-position-y)

B) nous allons faire défiler ce fond avec l'instruction

`setInterval(function(){ ... },25).`

toutes les 25 millisecondes, vous pouvez incrémenter la propriété 'background-position-y'

```
y=0;
setInterval(function(){
    y+=10;
    $("#des").css('background-position-y', y);
    if(y>600)y=0;
},25);
```

ici "if (y >600) y=0;" permet de remettre l'image de fond à zero quand on l'aura décalé de 600px (donc au maximum de sa taille)

maintenant, vous avez un dé qui tourne tout le temps.

(ne passez pas à l'exercice suivant tant que celui-ci ne marche pas)

C) Maintenant vous devez associer le bouton pour que le dé tourne quelques secondes dès que l'on appuie sur le bouton et finisse par s'arrêter sur une face quelconque.