

**GDWFSDVSWEBAJAVAEXAIII1A**

**Ceci est un modèle de copie. N’oubliez pas de renseigner vos prénom/nom, ainsi que le nom et le lien vers le projet.**

**Vous pouvez bien sûr agrandir les cadres pour répondre aux questions sur la description du projet si nécessaire.**

**Prénom :**Olivier

**Nom :** Marchand

**ATTENTION ! PENSEZ À RENSEIGNER VOS NOM ET PRÉNOM DANS LE TITRE DE VOS FICHIERS / PROJETS !**

Nom du projet : Modèle de copie - Dynamiser vos sites web avec Javascript

Lien Github du projet : <https://github.com/Kurtozorus/Evaluation-d-entrainement-Dynamiser-vos-sites-Web-avec-JavaScript>

Lien Drive du projet (si nécessaire) : ………

URL du site (si vous avez mis votre projet en ligne) : <https://jeu-du-de-study.netlify.app/>

* Décrivez les tâches ou opérations que vous avez effectuées, et dans quelles conditions. Dans cette rubrique, le jury cherche à voir comment vous procédez : comment vous organisez votre travail, comment vous réalisez concrètement la tâche ou l’opération pas à pas.

Utiliser un langage professionnel. Employez le « je », car vous parlez en votre nom. Vous pouvez écrire au temps présent.

- Dans un premier temps, j'ai mis en place les différents documents (html/css/js/assets ainsi que Bootstrap), j'ai commencé mon projet html avec Bootstrap en réalisant le jeu du dé par ligne en prenant compte de l'image de l'énoncé, le tout dans un conteneur xxl, j'ai par la suite arrangé le site par le biais de bootstrap et de css. J'ai récupéré des images format svg (pour ainsi que png pour le site, et J'ai organiser les différents id pour JavaScript.

- Dans un second temps (après l'html/css), j'ai d'abords déclaré les différent id placé sur l'Html, ainsi que rajouté les images des différentes faces de notre dé dans un tableau.

A l'intérieur de la premiére fonction, "roll" j'ai fais une boucle qui récupére les éléments "img" et non "svg" avec une animation qui bouge le dé de rotation à 30 degré que l'on appel depuis le css, et une boucle pour l'arrété dans un setTimout d'une seconde. Pour récupéré la valeur aléatoire du dé on décalre une valeur avec Math.random de 6 (notre différente face de dé) et un Math.floor qui renvoie un chiffre entier inférieur ou égale à nos faces. On ajoute/ réinitialise alors à notre html (image déjà placé auparavant) l'image par le biais de l'attribut "src", avec notre tableau une image qui est récupére selon la valeur du dé aléatoire. Une nouvelle variable (diceResult) récupére le résultat du dé. Pour régler les tours, nous une utiliserons une variable (round) défini à 0 et nous procéderons avec if/else selon la valeur du round, celle ci sera incrémenté si égale à 0 et décrémenté si égale à 1.

Dans une premiére partie et dans le tour 0, on y ajoutera la variable résultat du dé dans une nouvelle variable (current1) celle-ci sera alors ajouté et afficher avec la variable ROUND1Score.innerHTML, nous répéterons l'action dans le tour 1 avec leurs propre variable.

Dans une seconde partie je respecterai la condition (la face du dé 1 équivaut à 0 point et on passera le tour). Dans un if/else if en reprenant les tours nous ajoutons la condition diceResult = 1 , dans un premier temps j'ai réinitialisé les valeur des variables diceResult et current ainsi que l'affichage ROUND1Score.innerHTML à 0. et nous incrémentons, le code sera répété dans la partie du tour 1 en décrémentant.

Et enfin nous appelons la fonction.

Dans la fonction "keepHold" alias "hold" , comme précédement pour la fonction "roll" je procéde de la même manière mais en ajoutant le résultat du score au score globale, puis je reinitialise le résultat du dé avant l'incrémentation/décrémentation, enfin l'appel de la fonction.

Pour connaitre le tour du joueur j'ai préalablement posé deux svg dans la partie html, avec deux id distincte dot1 et dot2 (délcaré) et une classe dot2d (d était pour delete) qui a pour action dans le Css une opacité 0. Cette classe sera alors ajouté ou effacé selon les tours en jonglant avec la fonction roll (sans oublier avec la condition) et keepHold.

Dans un soucis ou le joueur en cliquant sur hold avant de lancer le dé avec roll pouvait passer son tour, j'ai alors désactivé le bouton hold puis réactivé selon le cas avec un booléen.

Victoire, pour que le joueur arrive a bout du jeu, il doit posséder 100 point. Pour cela j'ai rajouté dans la fonction keepHold une condition (if/else) si le score globale est supérieur ou égale a 100,

alors un message de félicitation lui arrive en alerte, et pour montrer que c'est la fin de la partie je désactive alors les boutons hold et roll.

Pour finir et redémarrer la partie la fonction restart, nous permet de réaffecter/reinitialiser les valeurs score(temporaire) score globaux, de remettre l'indicateur du joueur au Player 1. Je désactive le boutton hold et réactive le boutton roll, ainsi que je réattribue l'image de la face 1 du dé.

Viens ensuite l'appel de la fonction.

* Précisez les moyens utilisés. Expliquez tout ce dont vous avez eu besoin pour réaliser vos tâches : langages de programmation, frameworks, outils, logiciels, documentations techniques, etc...

J'ai utilisé VSCode comme IDE , puis j'ai hébergé mon projet sur github, je me suis servi des langages html/css ainsi que JavaScript, le frameworks utilisé est Bootstrap, jai eu recours aux cours studi, à la recherche sur internet et j'ai mis mon travail sur Netlify.

* Contexte. Les noms des organismes, entreprises ou associations, dans lesquels vous avez exercé vos pratiques

NB: Pour le cas des exercices et évaluations demandées sur la plateforme Studi, il s'agit de...Studi.

Grâce au cours de Studi et aux recherche effectué sur internet

* Informations complémentaires (*facultatif*)