

# Backlog

Space Invader  
&  
Memory



## Sujet

Cette semaine, vous aurez à réaliser 2 jeux en JavaScript !

En suivant ce lien (lien vers le drive) :

<https://drive.google.com/drive/folders/1g8VMkpJ71BRul8a1sUVxP8txnoBHWPeO?usp=sharing>

Vous trouverez 2 archives ZIP contenant les projets de départ pour réaliser un **Space Invader** & un **jeu de mémoire**.

Le contenu HTML et CSS est déjà développé. Votre travail consiste à réaliser la partie JavaScript.

### **Space Invader**

Vous pilotez un petit vaisseau et votre objectif est de détruire les vaisseaux ennemis avant que ceux-ci se rapproche de vous ou ne vous tire dessus !

### **Jeu de mémoire**

Vous allez retourner plusieurs cartes sur un plateau. Votre objectif est de trouver les pairs en un temps record !

### **Attention**

- Vous êtes libre de développer en JavaScript pur comme en jQuery.
- Une correction vous sera donnée en fin de sprint.
- Libre à vous d'ajouter des fonctionnalités supplémentaires. Néanmoins, si vous ajoutez des fonctionnalités sans avoir effectué toutes les stories du back log, aucun point bonus ne sera attribué.
- Des sources peuvent être trouvés sur internet assez facilement. Nous saurons si le code n'est pas de vous et votre note sera alors comprise entre 0 et 6. Jouez le jeu, l'objectif est que vous appreniez, pas que vous ayez un résultat parfait !

## Story 1 : Space Invader

**En tant qu'**étudiant de la Coding Factory

**Je veux** prendre connaissance du projet de départ

**Afin de** pouvoir réaliser la partie JS avec efficacité

### **Critères d'acceptations :**

- Prendre le temps de lire le fichier HTML
- Prendre le temps de lire le fichier CSS afin d'utiliser les classes créées

## Story 2 : Space Invader

**En tant qu'**étudiant de la Coding Factory

**Je veux** créer une grille contenant 3 lignes de 12 ennemies et le vaisseau du joueur

**Afin de** pouvoir utiliser le vaisseau pour détruire les ennemies.

### Critères d'acceptations :

- La grille sera créée en JS et affichée sur la page HTML
- **Attention** : la grille contient des espaces vides... Il s'agit ici de placer les éléments au bon endroit. A vous de définir la taille de la grille.

## Story 3 : Space Invader

**En tant qu'**étudiant de la Coding Factory

**Je veux** déplacer automatiquement les ennemies sur la grille

**Afin de** pouvoir ajouter de la difficulté au jeu

### Critères d'acceptations :

- Les ennemies doivent faire des allers-retours de gauche à droite en permanence et se rapprocher d'une ligne après chaque aller et chaque retour.

## Story 4 : Space Invader

**En tant qu'**étudiant de la Coding Factory

**Je veux** terminer la partie si un ennemi touche le vaisseau du joueur

**Afin de** signifier au joueur qu'il a perdu.

### Critères d'acceptations :

- Si un ennemi vient toucher la case du joueur, ce dernier a perdu.
- Afficher un message « Vous avez perdu » sur la page lorsque l'évènement se produit.

## Story 5 : Space Invader

**En tant qu'**étudiant de la Coding Factory

**Je veux** déplacer le vaisseau du joueur

**Afin de** permettre au joueur de se défendre

### Critères d'acceptations :

- Le joueur peut déplacer son vaisseau de gauche à droite à chaque fois qu'il appuie sur la flèche gauche ou la flèche droite de son clavier.
- Le joueur ne peut pas sortir de la grille.
- Le joueur peut se déplacer de 3 cases en avant au maximum et revenir en arrière sur sa position initiale.

## Story 6 : Space Invader

**En tant qu'**étudiant de la Coding Factory

**Je veux** que le joueur puisse tirer avec son vaisseau

**Afin de** détruire les ennemis et gagner la partie

### Critères d'acceptations :

- Lorsque le joueur appuie sur la barre d'espace, une balle est envoyée droit devant et avance en ligne droit.
- Si la balle touche un ennemi, une case rouge apparaît sur la case de l'ennemi pour signifier l'impact puis le vaisseau disparaît.
- Le joueur ne peut tirer que toutes les secondes au minimum.

## Story 7 : Space Invader

**En tant qu'**étudiant de la Coding Factory

**Je veux** signifier au joueur s'il a gagné la partie

**Afin de** notifier l'utilisateur de sa victoire

### Critères d'acceptations :

- Lorsque tous les vaisseaux ennemis ont été détruits, un message apparaît à l'écran.

## Story 8 : Space Invader

**En tant qu'**étudiant de la Coding Factory

**Je veux** proposer à mon joueur de rejouer une partie

**Afin de** lui proposer une nouvelle partie

### Critères d'acceptations :

- Un bouton apparaît à l'écran lorsque la partie est terminée afin que le joueur puisse recommencer
- Lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton, une grille est générée et une nouvelle partie commence.

## Story 9 : Memory card

**En tant qu'**étudiant de la Coding Factory

**Je veux** prendre connaissance du projet de départ

**Afin de** pouvoir réaliser la partie JS avec efficacité

### Critères d'acceptations :

- Prendre le temps de lire le fichier HTML
- Prendre le temps de lire le fichier CSS afin d'utiliser les classes créées

## Story 10 : Memory card

**En tant qu'**étudiant de la Coding Factory

**Je veux** qu'une carte se retourne lorsque je clique dessus et enregistrer le choix de l'utilisateur

**Afin de** permettre au joueur de jouer

### Critères d'acceptations :

- La carte se retourne au clic et dévoile au joueur le contenu de la carte. Celle-ci reste retournée.
- Le choix de l'utilisateur est enregistré dans une variable.
- Lorsque le joueur clic sur une seconde carte, celle-ci est comparée avec la précédente.
- Si la seconde carte est la même que la précédente, elles restent retournées.
- Si la seconde carte est différente de la première. Les deux cartes se retournent face caché.

## Story 11 : Memory card

**En tant qu'**étudiant de la Coding Factory

**Je veux** signifier au joueur qu'il a gagné la partie

**Afin de** lui proposer ensuite de rejouer.

### Critères d'acceptations :

- Lorsque toutes les cartes ont été retournées, un message apparait à l'écran pour signifier à l'utilisateur qu'il a gagné.
- La durée de sa partie est affichée à l'écran.

## Story 12 : Memory Card

**En tant qu'**étudiant de la Coding Factory

**Je veux** proposer à mon joueur de rejouer une partie

**Afin de** lui proposer une nouvelle partie.

### Critères d'acceptations :

- Un bouton apparait à l'écran lorsque la partie est terminée afin que le joueur puisse recommencer

- Lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton, toutes les faces se cachent et la partie recommence.