

# TP 4 : UN PEU DE JAVASCRIPT, la suite

JB BUTET, 2018, HTML5

*Le petit jeu proposé consiste à créer un échiquier, puis placer les pièces. Ensuite, arriver à prendre une pièce et la mettre où on veut -pas de gestion des règles des échecs- (encore;) )*

**BONNES PRATIQUES (et consignes à suivre pour aujourd'hui) :**

**Le CSS et le JS seront dans deux fichiers à part.**

**Pour éviter tout effet de déclaration prématurée, le script javascript sera déclaré à la fin de la page HTML. (et non dans le head)**

```
<script src="monscript.js"></script>
```

**Les variables seront nommées en lowerCamelCase maVariable. Et non pas ma\_variable.**

## 1. Création de l'échiquier.

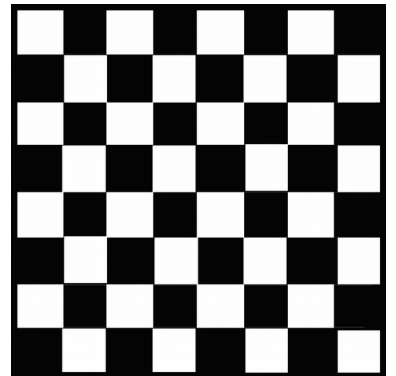
Voici un échiquier, c'est un ensemble de 64 cases, une sur deux étant noire.

L'échiquier sera un tableau HTML (<table>)

La couleur des cases sera gérée par deux classes CSS :  
.noire et .blanche

Les **id** des cellules du tableau seront créées ainsi :

La cellule située à la colonne 4 et la ligne 3 sera nommée : cell-c4-l3



## 2. Placer les pièces pour démarrer le jeu

set de pièces : <https://goo.gl/hDIVJS>

Trouver les règles de placement :

Exemples : Pour les pions noirs : si la cellule contient 'l2' , placer l'image

« bp.gif » dans la cellule.

NB : il serait bien que les images aient une ID. (pour pouvoir être appelées plus tard)

NB : vous pouvez choisir la méthode de votre choix pour placer les pièces.

## 3. Montrer les possibilités de sélections

**Seuls les pions et les cavaliers peuvent bouger à la première main.**

Rendre rougeâtre les cases comportant des pions et des cavaliers quand la case est survolée.



## 4. déplacer les pièces

Quand on clique sur une cellule contenant une image, la griser. Puis au deuxième clique dans une cellule vide, transférer le contenu de la première cellule.