

Basil Gengler  
Ilegems Ferre  
4TTr  
Informatique  
Travail de fin d'année 2022-  
2023



# Projet X

## **1 Définition du projet**

### **1.1 Le jeux**

Le joueur incarne un vaisseau. Son objectif est de traverser un parcours semé d'obstacles et autre ennemis en restant en vie le plus longtemps possible et en récoltant un maximum de points, qui s'obtiennent a chaque seconde de jeu.

Le vaisseau évolue automatiquement dans le décors. Les flèches du clavier « ← → » permettent de la déplacer légèrement vers la droite ou vers la gauche.

(BONUS : le monde tourne dans le sens horloger si le joueur appuie sur → antihorloger si le joueur appuie sur ←)

Des obstacles sont générés automatiquement ,si la souris touche un obstacle le jeu s'arrête.

(BONUS : la souris peut tirer et détruire des obstacles . Un obstacle détruit rapporte 10 points.)

## **1.2 Le shop**

Le shop permet d'accéder à des améliorations de votre vaisseau: ajouter des vies, améliorer le design de la souris, (améliorer le fusil). L'achat de ces accessoires/améliorations se fait grâce aux points gagnés pendant la partie.

## **2 Interfaces et cas d'utilisation**

## 2.1 Le menu



- Le A1 permet d'accéder à la Partie par un clic.
- Le A2 permet d'accéder aux Shop par un clic.
- Le A3 permet d'accéder aux Règles et l'Histoire par un clic.
- Le A4 permet d'accéder aux Crédits par un clic.

Le score est conservé dans des cookies de session.

## 2.2 Partie



Le B1 amène à l'interface de pause avec un clic.

Le B2 et B3 peut diriger la souris avec les flèches du clavier.

Le B4 permet le retour au menu.

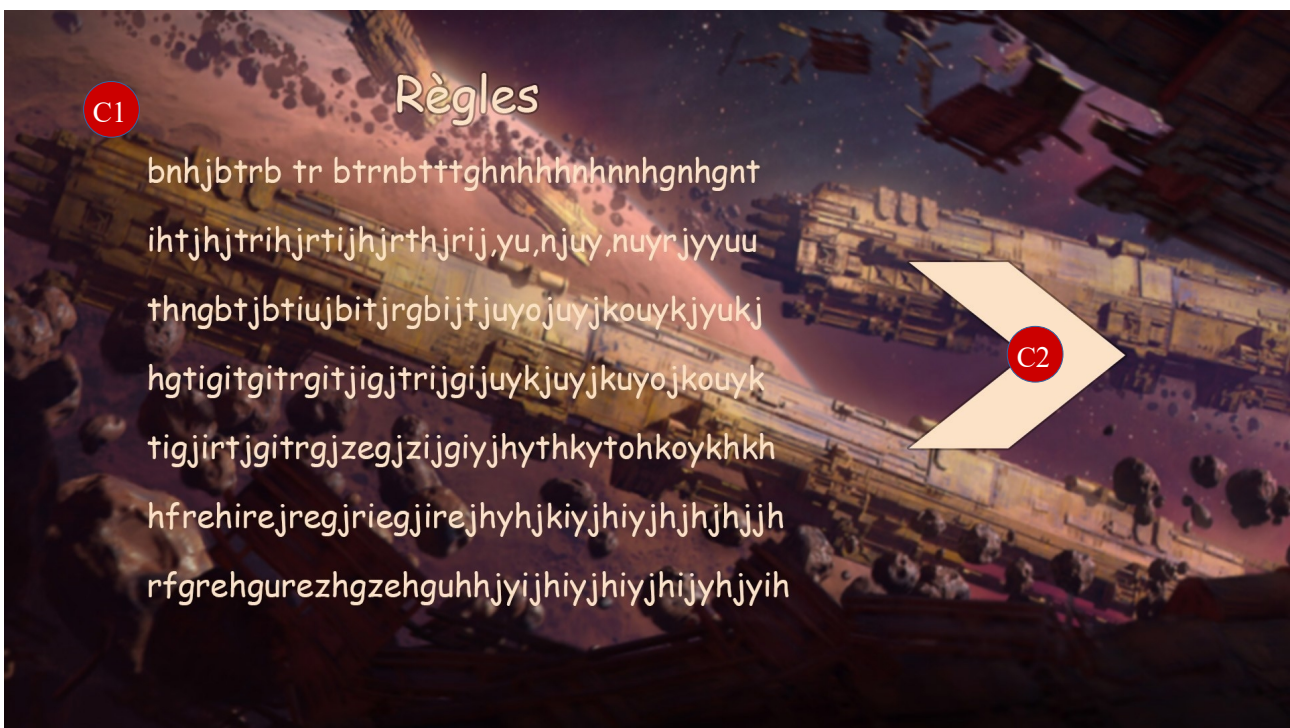
Le B5 permet le retour au jeu.

Le B6 est un compteur de points récupérés en partie .( 1seconde joué rapporte 1 point)

Le B7 est l'interface de pause qui s'affichera si on appuie sur « p » ou sur le bouton « pause »

Si on appuie sur « p » l'interface de pause s'affiche également, et si l'interface est déjà affichée, rappuyer sur « p » quitte le menu.

## 2.3 Règles et histoire



Le C1 permet le retour au menu avec un clic. Le C2 est un bouton pour passer des règles à l'histoire et inversement avec un clic.



## 2.4 Le shop



Le D1 permet d'aller au menu avec un clic.

Le D2 permet d'afficher l'armure équipés et ses caractéristiques (nombre de vies rajouter et l'esthétique) par un clic.

Le D3 permet de changer l'esthétique de la souris avec un clic.

Le D4 permet d'acheter l'amélioration de l'armure désirée.



## 2.5 Les crédits

Dans les crédits, apparaîtra :

Le prénom et nom de Ferre et Basil et aussi les aides comme les professeurs.

C1 est un bouton qui permet de retourner au menu avec un clic.

## 3 Planification

À chaque fois insérer des commentaires+ A chaque fois d'une mise en commun vérifier l'indentation	Ferre et Basil		2h30
1-Réalisation du menu	Basil	1heure	0h30
2-décors shop Ps + terminer jeu Ps	Ferre	2heure	2h
3-décors crédits+règles Ps	Basil	1h30	1h
4-shop prévoir tout les bouton + mise en page	Ferre	2h30	13h30
5-crétation page html crédit	Ferre	1h30	2h
6-crétation page html règles+js	Basil	2h	3h
7-js shop	Ferre	4h	15h
8-coder mise en page du jeux	Basil	3h	1h
9-mise en lien toute les page	Basil	1h	1h30
10-compteur	Basil	20minutes	2h30
11-menu js	Basil	30minutes	1h
12-canevas	Ferre+Ferre	3h	1h30
13-Hit box	Basil	1h	3h
14-mouvement du canevas	Basil+Ferre	2h	7h
15-mouvement de la souris+js	Basil+Ferre	3h	3h
16-debug	Ferre+Basil	2h	1h
17-bonus	Basil+Ferre	20h	12h
			Partie faite

## 4 État d'avancement

90-95%

## 5 Code source final

### 1. Index

- **Index HTML**

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<head>
```

```
  <meta charset="UTF-8">
```

```
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
```

```
  <link rel="stylesheet" href="css/onload.css"></link>
```

```
  <title>Loading...</title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
  <h1 id="one">Le jeu vous est présenté par Basil et Ferre</h1>
```

```
  <h2 id="two">Appuyez sur F11 + F10 pour commencer le jeu</h2>
```

```
  <script type="text/javascript" src="js/onload.js"></script>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

- **Index CSS (onload)**

```
/*codé entierement par ferre*/
```

```
/*Projet X*/
```

```
/*2023*/
```

```
body{
```

```
  background-color: #1A1A1A;
```

```
}
```

```
h1{
```

```
  margin-left: 20%;
```

```
  margin-top: 25%;
```

```
  font-size: 3em;
```

```
  color: white;
```



```
font-family: sans-serif;  
animation-name: animation;  
animation-duration: 5s;  
}
```

```
@keyframes animation {
```

```
  0%{  
    opacity: 0.0;  
  }
```

```
  10%{  
    opacity: 0.1;  
  }
```

```
  20%{  
    opacity: 0.2;  
  }
```

```
  30%{  
    opacity: 0.3;  
  }
```

```
  40%{  
    opacity: 0.4;  
  }
```

```
  50%{  
    opacity: 0.5;  
  }
```

```
  60%{  
    opacity: 0.6;  
  }
```

```
  70%{  
    opacity: 0.7;  
  }
```

```
  80%{
```

```

        opacity: 0.8;
    }
    90%{
        opacity: 0.9;
    }
    100%{
        opacity: 1;
    }
}
h2{
    margin-left: 20%;
    margin-top: 25%;
    font-size: 3em;
    color: white;
    font-family: sans-serif;
    animation-name: animationer;
animation-duration: 5s;
}
@keyframes animationer {
    0%{
        opacity: 0.0;
    }
    10%{
        opacity: 0.1;
    }
    20%{
        opacity: 0.2;
    }
    30%{
        opacity: 0.3;

```

```
}  
40%{  
    opacity: 0.4;  
}  
50%{  
    opacity: 0.5;  
}  
60%{  
    opacity: 0.6;  
}  
70%{  
    opacity: 0.7;  
}  
80%{  
    opacity: 0.8;  
}  
90%{  
    opacity: 0.9;  
}  
100%{  
    opacity: 1;  
}  
}
```

- **Index JS**

//codé entierement par Ferre Ilegems

//Projet X

//2023

//envoyer le joueur sur le jeu à l'aide d'une touche

```
document.onkeydown = function (e){
```

```
    if(e.code === "F10"){//prendre le code de la touche enfoncée
```

```
        window.location.href="html/play.html";//et envoyer l'utilisateur au play
```

```
        alert("bienvenue dans votre 1ere partie, vous disposez d'une vie qui pourra être  
boostée au shop et une vie qui restera toujours, utilisez les flèches pour jouer et  
évittez les briques, bonne chance !")
```

```
    }
```

```
}
```

## **2. Menu**

- **Menu HTML**

<!--codé presque entierement par basil-->

<!--Projet X-->

<!--2023-->

<!DOCTYPE ht

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>menu</title>

<meta charset="UTF-8">

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">

<link rel="stylesheet" type="text/css" href="../css/menu.css">

<title>Projet X</title>

4TTe:Travail de fin d'année : Projet X:2022-202312 /117

```

</head>

<body>

<div id="titre"></div>

<div class="bloc" id="play" onclick="play()"></div><!--lancer la fonction pour aller
au play-->

<div class="bloc" id="shop" onclick="shop()"></div><!--lancer la fonction pour aller
au shop-->

<div class="bloc" id="regle" onclick="regle()"></div><!--lancer la fonction pour aller
au regle-->

<div class="bloc" id="credit" onclick="credit()"></div><!--lancer la fonction pour
aller au credit-->

<!--petit bout codé par ferre-->

<h1>Alpha version 05 May 2023</h1><!--date de la version-->

<audio controls autoplay hidden><!--creation de controles de l'audio-->

<source src="../../sources/menu_sound.mp3" type="audio/mp3"><!--donner la source
et le type d'audio-->

</audio>

<!--fin de ce petit bout-->

<script type="text/javascript" src="../../js/menu.js"></script>

</body>

</html>

```

## • Menu CSS

```

/*codé entierement par basil*/

/*Projet X*/

/*2023*/

body{

    background-color: #1A1A1A;

    background-image: url('../../sources/fond-menu.jpg');

    background-size: cover;

```

```

}

.bloc{
margin-left: 70%;
display: inline-block;
background-repeat: no-repeat;
width: 24%;
height: 23vh;
position: relative;
padding: 1%;
box-sizing: border-box;

}

#play{
background-image: url('../sources/bouttonplaybleu.png');
cursor: pointer;
}

#play:hover{
transition: 0.5s;
margin-left: 71.5%;
background-image: url('../sources/bouttonplay.png');
}

#shop{
background-image: url('../sources/bouttonshopbleu.png');
cursor: pointer;
}

#shop:hover{
transition: 0.5s;
margin-left: 71.5%;
background-image: url('../sources/bouttonshop.png');
}

```



```
}
```

```
#regle{  
margin-left:68%;  
margin-bottom: 20px;  
background-image: url('../sources/bouttonreglebleu.png');  
cursor: pointer;  
}
```

```
#regle:hover{  
transition: 0.5s;  
margin-left: 70.5%;  
background-image: url('../sources/bouttonregle.png');  
}
```

```
#credit{  
background-image: url('../sources/bouttoncreditbleu.png');  
cursor: pointer;  
}
```

```
#credit:hover{  
transition: 0.5s;  
margin-left: 71.5%;  
background-image: url('../sources/bouttoncredit.png');  
}
```

```
h1{  
float: right;  
color: white;  
margin-top: -2%;  
margin-right: 3%;  
}
```

- **Menu JS**

```
// codé entierement par basil
//Projet X
//2023

function play(){
document.getElementById("play");
window.location.href="../html/choix.html";

}

function shop(){
document.getElementById("shop");
window.location.href="../html/shop.html";

}

function regle(){
document.getElementById("regle");
window.location.href="../html/regle.html";

}

function credit(){
document.getElementById("credit");
window.location.href="../html/credit.html";

}
```

### **3. Choix**

- **Choix HTML**

```
<!--codé presque entierement par basil-->
<!--2023 - 4TTr - Project X-->
```

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta charset="utf-8">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="../css/choix.css">
<title></title>
</head>
<body>

<button id="positionUn" class="choix" onclick="base()">
    <h2>Jeu de base</h2>
</button>

<button id="positionDeux" class="choix" onclick="parpin()">
    <h2>Parpaing</h2>
</button>

<button id="positionTrois" class="choix" onclick="gandalf()">
    <h2>Gandalf</h2>
</button>

<script type="text/javascript" src="../js/choix.js"></script>
</body>
</html>
```

- **Choix CSS**

```
/*codé entierement par basil*/
```

```
/*Projet X - 4TTr - 2023*/
```

```
body{
background: black;
}
```

```
.choix{
  user-select: none;
  width: 25%;
  height: 25%;
  position: absolute;
  background-size: cover;
  color: white;
  border-radius: 20px;
  border: 2px solid red;
}
```

```
#positionUn{
  top: 10%;
  left: 35%;
  background-image: url(../sources/base.png);
}
```

```
#positionDeux{
  top: 45%;
  left: 25%;
  background-image: url(../sources/parpaing.png);
}
```

```
#positionTrois{
  top: 45%;
  left: 55%;
  background-image: url(../sources/gandalfChoix.png);
}
```

- **Choix JS**

// codé entierement par basil

//Projet X

```
//2023

function base(){
window.location.href="../html/play.html";
}

function parpin(){
window.location.href="../html/play2.html";
}

function gandalf(){
window.location.href="../html/play3.html";
}
```

## 4. Play 1

### • Play 1 HTML

```
<!--codé par ferre-->
<!--Projet X-->
<!--2023-->
<!DOCTYPE html>
<html >
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Le jeu</title>
  <link rel="stylesheet" href="../css/play.css"></link>
</head>
<body>
  <div id="container">

    <div id="button_menu" onclick="menu()"><h1>menu</h1></div><!--bouton
pour retourner au menu-->
```

```
<div id="stellars"><h2 id="number"></h2></div><!--endroit ou les stellars
sont affichés-->
```

```
</div>
```

```
<div id="healthBarOne"><!--endroit où la barre de vie est contenue-->
```

```
<div id="healthBarTwo"><!--endroit où la barre de vie est montrée-->
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
<!--petit bout codé par basil-->
```

```
<canvas id="mon_canvas" width="1900" height="800"></canvas><!--creation du
canvas-->
```

```
<!--fin du bout codé par basil-->
```

```
<script type="text/javascript" src="../js/play.js"></script>
```

```
<audio controls autoplay hidden><!--creation de controles de l'audio-->
```

```
<source src="../sources/play_sound.mp3" type="audio/mp3"><!--donner la
source et le type d'audio-->
```

```
</audio>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

## • Play 1 CSS

```
/*codé entierement par ferre*/
```

```
/*Projet X*/
```

```
/*2023*/
```

```
body{
```

```
background-image: url("../sources/background.gif");
```

```
background-size: cover;
```

```
}
```



```
#container{
    height: 100%;
    width: 100%;
}

#button_menu{
    float: left;
    background-image: url(../sources/button_menu.png);
    height: 11vh;
    width: 21%;
    background-size: cover;
    padding: 1%;
    box-sizing: border-box ;
    user-select: none ;
    cursor: pointer;
}

#stellars{

    float: right;
    background-image: url(../sources/stellars.png);
    height: 14vh;
    width: 21%;
    background-size: cover;
    padding: 1%;
    box-sizing: border-box;
}

#souris{
    height: 25px;
    width: 25px;
    display: flex;
    justify-content: center;
```

```
    align-items: center;
}
#healthBarOne{
    border-radius: 20px;
    width: 15%;
    height: 50px;
    background-color: #2A2A2A;
    position: absolute;
    top: 2%;
    left: 30%;
    box-sizing: border-box;
    padding: 1%;
}
#healthBarTwo{
    border-radius: 20px;
    width: 100%;
    height: 150%;
    background-color: red;
    position: relative;
    transition: 0.5s;
}
h1{
    color: white;
    text-align: center;
    font-family: cyberpunk;
    font-size: 64px;
    margin-top: 10px;
}
h2{
    color: white;
```

```
text-align: center;
font-family: cyberpunk;
font-size: 48px;
margin-top: 10%;
margin-left: 5%;
}
@font-face {
font-family: cyberpunk;
src: url(../sources/Cybrpnuk2.ttf);
}
```

## • Play 1 JS

```
//entierement codé par ilegems ferre et Basil Gengler
//Projet X
//2023
//début du code de Basil Gengler
//detecte une touche appuyer et la renvoy vers une fonction
document.addEventListener("keydown", keyDownHandler);
document.addEventListener("keyup", keyUpHandler);
/*document.addEventListener("keydown", keyDowntir);
document.addEventListener("keyup", keyUptir);
var depavant;
var laser=new Image();
laser.src = "../sources/laser.png";
var tir ={
    posx:0,
    posy:0,
}
function keyDowntir(e){
```

```

    if(e.keyCode == 32) { //fleche gauche
        depavant = true;
    }
}

function keyUptir(e){
    if(e.keyCode == 32) { //fleche gauche
        depavant = false;
    }
}*/

//fin du code de Basil Gengler
//début du code de Ferre Ilegems
//déclarer les variables "let",
let fctOne = false //pour dire qu'elle sont fausses
let fctTwo = false
let fctThree = false
let fctFour = false
let fctFive = false
let fctHandler = true
let collision = false;

//déclarer les variables des vies
let viesMax;
let vies;

//fonction pour regarder le nombre de vies en fonction de l'image
function checkVies() {
    if(localStorage.getItem("imgVaisseau") === '../sources/bleu_v1.png'){
        vies = 1;
        viesMax = 1;
    }
}

```

```

}else if(localStorage.getItem("imgVaisseau") === '../sources/bleu_v2.png'){
    vies = 2;
    viesMax = 2;
}else if(localStorage.getItem("imgVaisseau") === '../sources/bleu_v3.png'){
    vies = 3;
    viesMax = 3;
}else if(localStorage.getItem("imgVaisseau") === '../sources/bleu_v4.png'){
    vies = 4;
    viesMax = 4;
}else if(localStorage.getItem("imgVaisseau") === '../sources/bleu_v5.png'){
    vies = 5;
    viesMax = 5;
}
}

```

```

//déclarer les variables "var",

```

```

var fleche=new Image();

```

```

if(localStorage.getItem("imgVaisseau") == null){//si il n'y a pas de d'image de
vaisseau dans le localStorage ,

```

```

    console.log("FIIIIIRST!!");

```

```

    localStorage.setItem("imgVaisseau","../sources/bleu_v1.png")

```

```

}

```

```

fleche.src = localStorage.getItem("imgVaisseau");//et mettre l'image du localStorage
comme image

```

```

checkVies();

```

```

//regarder le vies

```

```

//fin du code de Ferre l'legems

```

```

//début du code de Basil Gengler
var brique=new Image();
brique.src="../sources/pierre.png";

//brique.style.background-size="cover";

var c = document.getElementById("mon_canvas");
var ctx= c.getContext("2d");
//intevale dune fonction pour le score
var countscore = setInterval(stellars, 1000);
//var de la souris
var positionX = 500;
var positionY = 650;

//var de la brique
var briqueX = 200; // briques["brique1"]["posx"]
var briqueY = 150; // briques["brique1"]["posy"]
var taillebriqueX =50; //briques["brique1"]["dx"]
var taillebriqueY = 50; //briques["brique1"]["dy"]

var vitesseY=1;
var nbobstacle=7;
/*var lasery=510;*/
setInterval(obstacle, 10000);
//ajouter des obstacles
function obstacle(){
    if(nbobstacle!=31){
        nbobstacle=nbobstacle+1;
    }
}

```



```
vitesseY=vitesseY+1;
```

```
}
```

```
//tableau contenant toutes les briques
```

```
var briques = {
```

```
  "brique1" :{
```

```
    "posx" : 0,
```

```
    "posy" : 0,
```

```
    "dx" : 1,
```

```
    "dy" :vitesseY,
```

```
    "delai" : 0,
```

```
  },
```

```
  "brique2" :{
```

```
    "posx" : 500,
```

```
    "posy" : -100,
```

```
    "dx" : 1,
```

```
    "dy" : vitesseY,
```

```
    "delai" : 100,
```

```
  },
```

```
  "brique3" :{
```

```
    "posx" : 500,
```

```
    "posy" : -2000,
```

```
    "dx" : 1,
```

```
    "dy" : vitesseY,
```

```
    "delai" : 100,
```

```
  },
```

```
  "brique4" :{
```

```
    "posx" : 500,
```

```
    "posy" : -30000,
```

```
    "dx" : 1,
```

```
"dy" : vitesseY,  
"delai" : 100,  
},  
"brique5" :{  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -4000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},  
"brique6" :{  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},  
"brique7" :{  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},  
"brique8" :{  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,
```

```
},  
"brique9" :{  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},  
"brique10" :{  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},  
"brique11" :{  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},  
"brique12" :{  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},  
"brique13" :{
```

```
"posx" : 500,  
"posy" : -5000,  
"dx" : 1,  
"dy" : vitesseY,  
"delai" : 100,  
},  
"brique14" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},  
"brique15" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},  
"brique16" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},  
"brique17" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,
```

```
"dx" : 1,
"dy" : vitesseY,
"delai" : 100,
},
"brique18" :{
    "posx" : 500,
    "posy" : -5000,
    "dx" : 1,
    "dy" : vitesseY,
    "delai" : 100,
},
"brique19" :{
    "posx" : 500,
    "posy" : -5000,
    "dx" : 1,
    "dy" : vitesseY,
    "delai" : 100,
},
"brique20" :{
    "posx" : 500,
    "posy" : -5000,
    "dx" : 1,
    "dy" : vitesseY,
    "delai" : 100,
},
"brique21" :{
    "posx" : 500,
    "posy" : -5000,
    "dx" : 1,
    "dy" : vitesseY,
```

```
    "delai" : 100,  
  },  
  "brique22" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
  },  
  "brique23" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
  },  
  "brique24" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
  },  
  "brique25" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
  },
```



```
"brique26" :{  
  "posx" : 500,  
  "posy" : -5000,  
  "dx" : 1,  
  "dy" : vitesseY,  
  "delai" : 100,  
} ,
```

```
"brique27" :{  
  "posx" : 500,  
  "posy" : -5000,  
  "dx" : 1,  
  "dy" : vitesseY,  
  "delai" : 100,  
} ,
```

```
"brique28" :{  
  "posx" : 500,  
  "posy" : -5000,  
  "dx" : 1,  
  "dy" : vitesseY,  
  "delai" : 100,  
} ,
```

```
"brique29" :{  
  "posx" : 500,  
  "posy" : -5000,  
  "dx" : 1,  
  "dy" : vitesseY,  
  "delai" : 100,  
} ,
```

```
"brique30" :{  
  "posx" : 500,
```

```

        "posy" : -5000,
        "dx" : 1,
        "dy" : vitesseY,
        "delai" : 100,
    }

}

//var pour les listeners
var depGauche;
var depDroite;

setInterval(draw, 10); //lancer la fonction automatiquement toute les 10 milisecondes

//creer et deplacer fleche
function draw(){
    ctx.clearRect(0,0, c.clientWidth, c.height);

    if(depDroite){
        deplacementDroite();
    };
    if(depGauche){
        deplacementGauche();
    }
    /*if (depavant) {
        deplacementAvant();
    }*/

    //dessiner la fleche

```

```

    ctx.drawImage(fleche, positionX, 600, 80, 80); //(objet, positionX, positionY, tailleX,
TailleY)

//dessine toutes les briques
for(var i=1;i<nbobstacle;i++){
    ctx.drawImage(brique, briques["brique"+i]["posx"],
    briques["brique"+i]["posy"],
    taillebriqueX, taillebriqueY); //(objet, positionX, positionY, tailleX, TailleY)

avancer()

    //hit box
    if( briques["brique"+i]["posx"] < positionX + 70 &&
        briques["brique"+i]["posx"] > positionX - 50 &&
        briques["brique"+i]["posy"] < positionY + 10 &&
        briques["brique"+i]["posy"] > positionY - 80){
        //fin du code de basil gengler

        //debut du code de Ferre lIegems
        let barreVie = document.getElementById("healthBarTwo");

        //petit bout de code de basil
        //change de manière aleatoire les brique en x + y en 100
        briques["brique"+i]["posx"]=Math.floor(Math.random() * 1900);
        briques["brique"+i]["posy"]=100;
        //fin du petit bout en question

        //diminuer la vie
        vies = vies -1;

        console.log( vies + "/" + viesMax); //facultatif mais pour afficher les vies dans
la console

```

```
if (vies < 0) { //condition si les vies sont inferieures a 0,
    barreVie.style.width = "0%"; //la largeur de la div se met a 0% (donc est
invisible)

    window.location.href = "../html/mort.html"; //on renvoie l'utilisateur vers le
menu
```

```
    }else{//sinon
        //dessiner la barre de vie;
        let sizebarre = Math.round(vies * 100/viesMax);
        barreVie.style.width = sizebarre + "%"
    }
}

//fin du code de Ferre lIegems
//debut du code de Basil Gengler
/*
//hit box laser
if( briques["brique"+i]["posx"] < positionX + 50 &&
    briques["brique"+i]["posx"] > positionX - 50 &&
    briques["brique"+i]["posy"] < lasery + 10 &&
    briques["brique"+i]["posy"] > lasery - 20){
    briques["brique"+i]["posy"]=0;
    briques["brique"+i]["posx"]=2000;

}*/
}
}
```

```

/*
function deplacementAvant(){
ctx.drawImage(laser, positionX+40, lasery, 10, 80);//(objet, positionX, positionY,
tailleX, TailleY)
lasery=lasery-15
if (lasery===0){
    lasery=510
}

}*/

```

//change la position en x de la fleche

```

function deplacementGauche() {
    if(positionX!=3){
        positionX=positionX - 7
    }
}

```

```

function deplacementDroite() {
    if (positionX!=1830){
        positionX = positionX + 7
    }
}

```

//detecte si la touche fleche est enfonce

```

function keyDownHandler(e) {
    if(e.keyCode == 37) { //fleche gauche
        depGauche = true;
    }
}

```

```

if(e.keyCode == 39){ //fleche droite

```

```

        depDroite = true;
    }
}

//detecte si la touche fleche est relaché
function keyUpHandler(e) {
    if(e.keyCode == 37) { //fleche gauche
        depGauche = false;
    }

    if(e.keyCode == 39){ //fleche droite
        depDroite = false;
    }
}

function avancer() {
    //deplacement brique +reset si besoin
    for(var i=1;i<nbobstacle;i++){

        un=Math.floor(Math.random() * 1900);

        if (briques["brique"+i]["posy"] <800 && briques["brique"+i]["posx"] < 1900){
            // la brique est toujours dans le canevas
            briques["brique"+i]["posy"] = briques["brique"+i]["posy"]+ briques["brique"+i]
["dy"];
        }
        else{
            // la brique est sortie du canevas
            briques["brique"+i]["posx"]=un;
            briques["brique"+i]["posy"]=1;
            // taillebriqueX =50;

```

```

// taillebriqueY =50 ;

}

}

}

//petit bout de code de ferre ilegems
//Retour au menu principal
function menu() {
    document.getElementById("button_menu");
    window.location.href = "../html/menu.html";//chercher la page et y aller
}

//fin du petit bout de code de Ferre
//Augmente les points du shop à chaque seconde de jeu
function stellars() {

    let ajout;
    if(localStorage.getItem("points")!=null){
        ajout=parseInt(localStorage.getItem("points"));
    }
    else{
        ajout=0;
    }
    localStorage.setItem("points", 1 +ajout);

    let nombre = document.getElementById("number");
    nombre.innerHTML = "          "+ localStorage.getItem("points")+"      sr";
}

```

## 5. Play 2

### • Play 2 HTML

<!--codé par ferre-->

```
<!--Projet X-->
<!--2023-->
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Le jeu</title>
  <link rel="stylesheet" href="../css/play2.css"></link>
</head>
<body>

  <div id="container">
    <div id="button_menu" onclick="menu()"><h1>menu</h1></div>
    <div id="stellars"><h2 id="number"></h2></div>

  </div>
  <div id="healthBarOne">
    <div id="healthBarTwo">
    </div>
  </div>
  <canvas id="mon_canvas" width="1900" height="800"></canvas>

  <script type="text/javascript" src="../js/play2.js"></script>
  <audio controls autoplay hidden>
    <source src="../sources/play_sound.mp3" type="audio/mp3">
  </audio>
</body>
</html>
```



- **Play 2 CSS**

```
/*codé entierement par ferre*/
```

```
/*Projet X*/
```

```
/*2023*/
```

```
body{
```

```
    background-image: url("../sources/background.gif");
```

```
    background-size: cover;
```

```
}
```

```
#container{
```

```
    height: 100%;
```

```
    width: 100%;
```

```
}
```

```
#button_menu{
```

```
    float: left;
```

```
    background-image: url("../sources/button_menu.png");
```

```
    height: 11vh;
```

```
    width: 21%;
```

```
    background-size: cover;
```

```
    padding: 1%;
```

```
    box-sizing: border-box ;
```

```
    user-select: none ;
```

```
    cursor: pointer;
```

```
}
```

```
#stellars{
```

```
    float: right;
```

```
    background-image: url("../sources/stellars.png");
```

```
height: 14vh;
width: 21%;
background-size: cover;
padding: 1%;
box-sizing: border-box;
}

#souris{
height: 25px;
width: 25px;
display: flex;
justify-content: center;
align-items: center;
}

#healthBarOne{
border-radius: 20px;
width: 15%;
height: 50px;
background-color: #2A2A2A;
position: absolute;
top: 2%;
left: 30%;
box-sizing: border-box;
padding: 1%;
}

#healthBarTwo{
border-radius: 20px;
width: 100%;
height: 150%;
background-color: red;
position: relative;
```

```

    transition: 0.5s;
}
h1{
    color: white;
    text-align: center;
    font-family: cyberpunk;
    font-size: 64px;
    margin-top: 10px;
}
h2{
    color: white;
    text-align: center;
    font-family: cyberpunk;
    font-size: 48px;
    margin-top: 10%;
    margin-left: 5%;
}
@font-face {
    font-family: cyberpunk;
    src: url(../sources/Cybrpnuk2.ttf);
}

```

## • Play 2 JS

```

//entierement codé par ilegems ferre et Basil Gengler
//Projet X
//2023
//début du code de Basil Gengler
//detecte une touche appuyer et la renvoy vers une fonction
document.addEventListener("keydown", keyDownHandler);
document.addEventListener("keyup", keyUpHandler);
/*document.addEventListener("keydown", keyDowntir);

```

```

document.addEventListener("keyup", keyUptir);
var depavant;
var laser=new Image();
laser.src = "../sources/laser.png";
var tir ={
    posx:0,
    posy:0,
}
function keyDowntir(e){
    if(e.keyCode == 32) { //fleche gauche
        depavant = true;
    }
}
function keyUptir(e){
    if(e.keyCode == 32) { //fleche gauche
        depavant = false;
    }
}
}*/
//fin du code de Basil Gengler
//début du code de Ferre llegems
//déclarer les variables "let",
let fctOne = false //pour dire qu'elle sont fausses
let fctTwo = false
let fctThree = false
let fctFour = false
let fctFive = false
let fctHandler = true
let collision = false;

```

//déclarer les variables des vies

```
let viesMax;
```

```
let vies;
```

```
//fonction pour regarder le nombre de vies en fonction de l'image
```

```
function checkVies() {  
    if(localStorage.getItem("imgVaisseau") === '../sources/bleu_v1.png'){  
        vies = 1;  
        viesMax = 1;  
    }else if(localStorage.getItem("imgVaisseau") === '../sources/bleu_v2.png'){  
        vies = 2;  
        viesMax = 2;  
    }else if(localStorage.getItem("imgVaisseau") === '../sources/bleu_v3.png'){  
        vies = 3;  
        viesMax = 3;  
    }else if(localStorage.getItem("imgVaisseau") === '../sources/bleu_v4.png'){  
        vies = 4;  
        viesMax = 4;  
    }else if(localStorage.getItem("imgVaisseau") === '../sources/bleu_v5.png'){  
        vies = 5;  
        viesMax = 5;  
    }  
}
```

```
//déclarer les variables "var",
```

```
var fleche=new Image();
```

```
if(localStorage.getItem("imgVaisseau") == null){//si il n'y a pas de d'image de  
vaisseau dans le localStorage ,
```

```
    console.log("FIIIIIRST!!");
```

```

    localStorage.setItem("imgVaisseau","../sources/bleu_v1.png")
}
fleche.src = "../sources/brouette.png">//et mettre l'image du localStorage comme
image

checkVies();
//regarder le vies

//fin du code de Ferre lIegems

//début du code de Basil Gengler
var brique=new Image();
brique.src="../sources/brique.png";

//brique.style.background-size="cover";

var c = document.getElementById("mon_canvas");
var ctx= c.getContext("2d");
//intevale dune fonction pour le score
var countscore = setInterval(stellars, 1000);
//var de la souris
var positionX = 500;
var positionY = 650;

//var de la brique
var briqueX = 200; // briques["brique1"]["posx"]
var briqueY = 150; // briques["brique1"]["posy"]
var taillebriqueX =50; //briques["brique1"]["dx"]
var taillebriqueY = 50; //briques["brique1"]["dy"]

```

```
var vitesseY=1;
var nbobstacle=7;
/*var lasery=510;*/
setInterval(obstacle, 10000);
//ajouter des obstacles
function obstacle(){
    if(nbobstacle!=31){
        nbobstacle=nbobstacle+1;
    }
    vitesseY=vitesseY+1;

}
//tableau contenant toutes les briques
var briques = {
    "brique1" :{
        "posx" : 0,
        "posy" : 0,
        "dx" : 1,
        "dy" :vitesseY,
        "delai" : 0,
    },
    "brique2" :{
        "posx" : 500,
        "posy" : -100,
        "dx" : 1,
        "dy" : vitesseY,
        "delai" : 100,
    },
    "brique3" :{
        "posx" : 500,
```

```
"posy" : -2000,  
"dx" : 1,  
"dy" : vitesseY,  
"delai" : 100,  
},  
"brique4" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -30000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},  
"brique5" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -4000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},  
"brique6" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},  
"brique7" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,
```



```
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
  },  
  "brique8" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
  },  
  "brique9" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
  },  
  "brique10" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
  },  
  "brique11" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,
```

```
},  
"brique12" :{  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},  
"brique13" :{  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},  
"brique14" :{  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},  
"brique15" :{  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},  
"brique16" :{
```

```
"posx" : 500,  
"posy" : -5000,  
"dx" : 1,  
"dy" : vitesseY,  
"delai" : 100,  
,  
"brique17" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
,  
"brique18" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
,  
"brique19" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
,  
"brique20" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,
```

```
"dx" : 1,
"dy" : vitesseY,
"delai" : 100,
},
"brique21" :{
    "posx" : 500,
    "posy" : -5000,
    "dx" : 1,
    "dy" : vitesseY,
    "delai" : 100,
},
"brique22" :{
    "posx" : 500,
    "posy" : -5000,
    "dx" : 1,
    "dy" : vitesseY,
    "delai" : 100,
},
"brique23" :{
    "posx" : 500,
    "posy" : -5000,
    "dx" : 1,
    "dy" : vitesseY,
    "delai" : 100,
},
"brique24" :{
    "posx" : 500,
    "posy" : -5000,
    "dx" : 1,
    "dy" : vitesseY,
```

```
    "delai" : 100,  
  },  
  "brique25" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
  },  
  "brique26" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
  } ,  
  "brique27" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
  } ,  
  "brique28" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
  } ,
```

```
"brique29" :{  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
} ,
```

```
"brique30" :{  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
}
```

```
}
```

```
//var pour les listeners
```

```
var depGauche;
```

```
var depDroite;
```

```
setInterval(draw, 10); //lancer la fonction automatiquement toute les 10 milisecondes
```

```
//creer et deplacer fleche
```

```
function draw(){
```

```
    ctx.clearRect(0,0, c.clientWidth, c.height);
```

```
    if(depDroite){
```

```
        deplacementDroite();
```

```

};
if(depGauche){
    deplacementGauche();
}

/*if (depavant) {
    deplacementAvant();
}*/

//dessiner la fleche
ctx.drawImage(fleche, positionX, 600, 80, 80);//(objet, positionX, positionY, tailleX,
TailleY)

//dessine toutes les briques
for(var i=1;i<nbobstacle;i++){
    ctx.drawImage(brique, briques["brique"+i]["posx"],
    briques["brique"+i]["posy"],
    taillebriqueX, taillebriqueY);//(objet, positionX, positionY, tailleX, TailleY)

avancer()

    //hit box
    if( briques["brique"+i]["posx"] < positionX + 70 &&
        briques["brique"+i]["posx"] > positionX - 50 &&
        briques["brique"+i]["posy"] < positionY + 10 &&
        briques["brique"+i]["posy"] > positionY - 80){

        //fin du code de basil gengler

        //debut du code de Ferre lIlegems
        let barreVie = document.getElementById("healthBarTwo");

        //petit bout de code de basil

```

```

//change de manière aleatoire les brique en x + y en 100
briques["brique"+i]["posx"]=Math.floor(Math.random() * 1900);
briques["brique"+i]["posy"]=100;
//fin du petit bout en question

//diminuer la vie
vies = vies -1;
console.log( vies + "/" + viesMax);//facultatif mais pour afficher les vies dans
la console

if (vies < 0) { //condition si les vies sont inferieures a 0,
    barreVie.style.width = "0%";//la largeur de la div se met a 0% (donc est
invisible)

    window.location.href = "../html/mort.html"; //on renvoie l'utilisateur vers le
menu

}else{//sinon
    //dessiner la barre de vie;
    let sizebarre = Math.round(vies * 100/viesMax);
    barreVie.style.width = sizebarre + "%"
}
}

//fin du code de Ferre Ilegems
//debut du code de Basil Gengler
/*
//hit box laser
if( briques["brique"+i]["posx"] < positionX + 50 &&

```



```

    briques["brique"+i]["posx"] > positionX - 50 &&
    briques["brique"+i]["posy"] < lasery + 10 &&
    briques["brique"+i]["posy"] > lasery - 20){
    briques["brique"+i]["posy"]=0;
    briques["brique"+i]["posx"]=2000;

```

```

}*/

```

```

}

```

```

}

```

```

/*

```

```

function deplacementAvant(){

```

```

    ctx.drawImage(laser, positionX+40, lasery, 10, 80);//(objet, positionX, positionY,
    tailleX, TailleY)

```

```

    lasery=lasery-15

```

```

    if (lasery===0){

```

```

        lasery=510

```

```

    }

```

```

}*/

```

```

//change la position en x de la fleche

```

```

function deplacementGauche() {

```

```

    if(positionX!=3){

```

```

        positionX=positionX - 7

```

```

    }

```

```

}

```

```

function deplacementDroite() {

```

```

    if (positionX!=1830){

```

```

        positionX = positionX + 7

```

```

    }
}
//detecte si la touche fleche est enfoncé
function keyDownHandler(e) {
    if(e.keyCode == 37) { //fleche gauche
        depGauche = true;
    }

    if(e.keyCode == 39){ //fleche droite
        depDroite = true;
    }
}
//detecte si la touche fleche est relaché
function keyUpHandler(e) {
    if(e.keyCode == 37) { //fleche gauche
        depGauche = false;
    }

    if(e.keyCode == 39){ //fleche droite
        depDroite = false;
    }
}

```

```

function avancer() {
    //deplacement brique +reset si besoin
    for(var i=1;i<nbobstacle;i++){

        un=Math.floor(Math.random() * 1900);

        if (briques["brique"+i]["posy"] <800 && briques["brique"+i]["posx"] < 1900){

```

```

// la brique est toujours dans le canevas
briques["brique"+i]["posy"] = briques["brique"+i]["posy"]+ briques["brique"+i]
["dy"];
}
else{
    // la brique est sortie du canevas
    briques["brique"+i]["posx"]=un;
    briques["brique"+i]["posy"]=1;
    // taillebriqueX =50;
    // taillebriqueY =50 ;

}
}
}

//petit bout de code de ferre ilegems
//Retour au menu principal
function menu() {
    document.getElementById("button_menu");
    window.location.href = "../html/menu.html";//chercher la page et y aller
}

//fin du petit bout de code de Ferre
//Augmente les points du shop à chaque seconde de jeu
function stellars() {

    let ajout;
    if(localStorage.getItem("points")!=null){
        ajout=parseInt(localStorage.getItem("points"));
    }
    else{
        ajout=0;
    }
}

```

```

}

localStorage.setItem("points", 1 +ajout);

let nombre = document.getElementById("number");
nombre.innerHTML ="          "+ localStorage.getItem("points")+ "          sr";
}

```

## 6. Play 3

### • Play 3 HTML

```

<!--codé par ferre-->
<!--Projet X-->
<!--2023-->
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Le jeu</title>
  <link rel="stylesheet" href="../css/play3.css"></link>
</head>
<body>

  <div id="container">
    <div id="button_menu" onclick="menu()"><h1>menu</h1></div>
    <div id="stellars"><h2 id="number"></h2></div>

  </div>

  <div id="healthBarOne">
    <div id="healthBarTwo">
      </div>
    </div>

```

```
<canvas id="mon_canvas" width="1900" height="800"></canvas>
```

```
<script type="text/javascript" src="../js/play3.js"></script>
```

```
<audio controls autoplay hidden>
```

```
  <source src="../sources/play_sound.mp3" type="audio/mp3">
```

```
</audio>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

### • Play 3 CSS

```
/*codé entierement par ferre*/
```

```
/*Projet X*/
```

```
/*2023*/
```

```
body{
```

```
  background-image: url("../sources/background.gif");
```

```
  background-size: cover;
```

```
}
```

```
#container{
```

```
  height: 100%;
```

```
  width: 100%;
```

```
}
```

```
#button_menu{
```

```
  float: left;
```

```
  background-image: url("../sources/button_menu.png");
```

```
  height: 11vh;
```

```
  width: 21%;
```

```
  background-size: cover;
```

```
padding: 1%;
box-sizing: border-box ;
user-select: none ;
cursor: pointer;
}

#stellars{

    float: right;
    background-image: url(../sources/stellars.png);
    height: 14vh;
    width: 21%;
    background-size: cover;
    padding: 1%;
    box-sizing: border-box;
}

#souris{
    height: 25px;
    width: 25px;
    display: flex;
    justify-content: center;
    align-items: center;
}

#healthBarOne{
    border-radius: 20px;
    width: 15%;
    height: 50px;
    background-color: #2A2A2A;
    position: absolute;
    top: 2%;
    left: 30%;
```

```
    box-sizing: border-box;
    padding: 1%;
}
#healthBarTwo{
    border-radius: 20px;
    width: 100%;
    height: 150%;
    background-color: red;
    position: relative;
    transition: 0.5s;
}
h1{
    color: white;
    text-align: center;
    font-family: cyberpunk;
    font-size: 64px;
    margin-top: 10px;
}
h2{
    color: white;
    text-align: center;
    font-family: cyberpunk;
    font-size: 48px;
    margin-top: 10%;
    margin-left: 5%;
}
@font-face {
    font-family: cyberpunk;
    src: url(../sources/Cybrpnuk2.ttf);
}
```

## • Play 3 JS

```
//entierement codé par ilegems ferre et Basil Gengler
//Projet X
//2023
//début du code de Basil Gengler
//detecte une touche appuyer et la renvoy vers une fonction
document.addEventListener("keydown", keyDownHandler);
document.addEventListener("keyup", keyUpHandler);
/*document.addEventListener("keydown", keyDowntir);
document.addEventListener("keyup", keyUptir);
var depavant;
var laser=new Image();
laser.src = "../sources/laser.png";
var tir ={
    posx:0,
    posy:0,
}
function keyDowntir(e){
    if(e.keyCode == 32) { //fleche gauche
        depavant = true;
    }
}
function keyUptir(e){
    if(e.keyCode == 32) { //fleche gauche
        depavant = false;
    }
}
}*/
//fin du code de Basil Gengler
//début du code de Ferre Ilegems
//déclarer les variables "let",
```



```
let fctOne = false//pour dire qu'elle sont fausses
```

```
let fctTwo = false
```

```
let fctThree = false
```

```
let fctFour = false
```

```
let fctFive = false
```

```
let fctHandler = true
```

```
let collision = false;
```

```
//déclarer les variables des vies
```

```
let viesMax;
```

```
let vies;
```

```
//fonction pour regarder le nombre de vies en fonction de l'image
```

```
function checkVies() {
```

```
    if(localStorage.getItem("imgVaisseau") === '../sources/bleu_v1.png'){
```

```
        vies = 1;
```

```
        viesMax = 1;
```

```
    }else if(localStorage.getItem("imgVaisseau") === '../sources/bleu_v2.png'){
```

```
        vies = 2;
```

```
        viesMax = 2;
```

```
    }else if(localStorage.getItem("imgVaisseau") === '../sources/bleu_v3.png'){
```

```
        vies = 3;
```

```
        viesMax = 3;
```

```
    }else if(localStorage.getItem("imgVaisseau") === '../sources/bleu_v4.png'){
```

```
        vies = 4;
```

```
        viesMax = 4;
```

```
    }else if(localStorage.getItem("imgVaisseau") === '../sources/bleu_v5.png'){
```

```
        vies = 5;
```

```
        viesMax = 5;
```

```

    }
}

//déclarer les variables "var",
var fleche=new Image();

if(localStorage.getItem("imgVaisseau") == null){//si il n'y a pas de d'image de
vaisseau dans le localStorage ,
    console.log("FIIIIIRST!!");
    localStorage.setItem("imgVaisseau","../sources/bleu_v1.png")
}
fleche.src = "../sources/gandalf.png">//et mettre l'image du localStorage comme
image

checkVies();

//regarder le vies

//fin du code de Ferre lIegems

//début du code de Basil Gengler
var brique=new Image();
brique.src="../sources/gland.png";

//brique.style.background-size="cover";

var c = document.getElementById("mon_canvas");
var ctx= c.getContext("2d");
//intevale dune fonction pour le score
var countscore = setInterval(stellars, 1000);
//var de la souris

```

```

var positionX = 500;
var positionY = 650;

//var de la brique
var briqueX = 200; // briques["brique1"]["posx"]
var briqueY = 150; // briques["brique1"]["posy"]
var taillebriqueX = 50; //briques["brique1"]["dx"]
var taillebriqueY = 50; //briques["brique1"]["dy"]

var vitesseY=1;
var nbobstacle=7;
/*var lasery=510;*/
setInterval(obstacle, 10000);
//ajouter des obstacles
function obstacle(){
    if(nbobstacle!=31){
        nbobstacle=nbobstacle+1;
    }
    vitesseY=vitesseY+1;

}

//tableau contenant toutes les briques
var briques = {
    "brique1" :{
        "posx" : 0,
        "posy" : 0,
        "dx" : 1,
        "dy" :vitesseY,
        "delai" : 0,
    },

```

```
"brique2" :{  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -100,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},
```

```
"brique3" :{  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -2000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},
```

```
"brique4" :{  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -30000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},
```

```
"brique5" :{  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -4000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},
```

```
"brique6" :{  
    "posx" : 500,
```

```
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
  },  
  "brique7" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
  },  
  "brique8" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
  },  
  "brique9" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
  },  
  "brique10" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,
```

```
"dy" : vitesseY,  
"delai" : 100,  
},  
"brique11" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},  
"brique12" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},  
"brique13" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},  
"brique14" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,
```

```
},  
"brique15" :{  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},
```

```
"brique16" :{  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},
```

```
"brique17" :{  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},
```

```
"brique18" :{  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},
```

```
"brique19" :{
```

```
"posx" : 500,  
"posy" : -5000,  
"dx" : 1,  
"dy" : vitesseY,  
"delai" : 100,  
},  
"brique20" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},  
"brique21" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},  
"brique22" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,  
    "dx" : 1,  
    "dy" : vitesseY,  
    "delai" : 100,  
},  
"brique23" : {  
    "posx" : 500,  
    "posy" : -5000,
```



```
"dx" : 1,
"dy" : vitesseY,
"delai" : 100,
},
"brique24" :{
    "posx" : 500,
    "posy" : -5000,
    "dx" : 1,
    "dy" : vitesseY,
    "delai" : 100,
},
"brique25" :{
    "posx" : 500,
    "posy" : -5000,
    "dx" : 1,
    "dy" : vitesseY,
    "delai" : 100,
},
"brique26" :{
    "posx" : 500,
    "posy" : -5000,
    "dx" : 1,
    "dy" : vitesseY,
    "delai" : 100,
} ,
"brique27" :{
    "posx" : 500,
    "posy" : -5000,
    "dx" : 1,
    "dy" : vitesseY,
```

```

        "delai" : 100,
    } ,
    "brique28" :{
        "posx" : 500,
        "posy" : -5000,
        "dx" : 1,
        "dy" : vitesseY,
        "delai" : 100,
    } ,
    "brique29" :{
        "posx" : 500,
        "posy" : -5000,
        "dx" : 1,
        "dy" : vitesseY,
        "delai" : 100,
    } ,
    "brique30" :{
        "posx" : 500,
        "posy" : -5000,
        "dx" : 1,
        "dy" : vitesseY,
        "delai" : 100,
    }
}

```

```

//var pour les listeners

```

```

var depGauche;

```

```

var depDroite;

```

```
setInterval(draw, 10); //lancer la fonction automatiquement toute les 10 milisecondes
```

```
//creer et deplacer fleche
```

```
function draw(){
```

```
    ctx.clearRect(0,0, c.clientWidth, c.height);
```

```
    if(depDroite){
```

```
        deplacementDroite();
```

```
    };
```

```
    if(depGauche){
```

```
        deplacementGauche();
```

```
    }
```

```
    /*if (depavant) {
```

```
        deplacementAvant();
```

```
    }*/
```

```
//dessiner la fleche
```

```
    ctx.drawImage(fleche, positionX, 600, 80, 80); // (objet, positionX, positionY, tailleX, TailleY)
```

```
//dessine toutes les briques
```

```
for(var i=1; i<nbobstacle; i++){
```

```
    ctx.drawImage(brique, briques["brique"+i]["posx"],
```

```
    briques["brique"+i]["posy"],
```

```
    taillebriqueX, taillebriqueY); // (objet, positionX, positionY, tailleX, TailleY)
```

```
avancer()
```

```
    //hit box
```

```
    if( briques["brique"+i]["posx"] < positionX + 70 &&
```

```
briques["brique"+i]["posx"] > positionX - 50 &&
```

```
briques["brique"+i]["posy"] < positionY + 10 &&
```

```
briques["brique"+i]["posy"] > positionY - 80){
```

```
    //fin du code de basil gengler
```

```
    //debut du code de Ferre lIegems
```

```
    let barreVie = document.getElementById("healthBarTwo");
```

```
    //petit bout de code de basil
```

```
    //change de manière aleatoire les brique en x + y en 100
```

```
    briques["brique"+i]["posx"]=Math.floor(Math.random() * 1900);
```

```
    briques["brique"+i]["posy"]=100;
```

```
    //fin du petit bout en question
```

```
    //diminuer la vie
```

```
    vies = vies -1;
```

```
    console.log( vies + "/" + viesMax); //facultatif mais pour afficher les vies dans  
la console
```

```
    if (vies < 0) { //condition si les vies sont inferieures a 0,
```

```
        barreVie.style.width = "0%"; //la largeur de la div se met a 0% (donc est  
invisible)
```

```
        window.location.href = "../html/mort.html"; //on renvoie l'utilisateur vers le  
menu
```

```
    }else{//sinon
```

```
        //dessiner la barre de vie;
```

```

        let sizebarre = Math.round(vies * 100/viesMax);

        barreVie.style.width = sizebarre + "%"
    }
}

//fin du code de Ferre Ilegems

//debut du code de Basil Gengler

/*

//hit box laser

if( briques["brique"+i]["posx"] < positionX + 50 &&
    briques["brique"+i]["posx"] > positionX - 50 &&
    briques["brique"+i]["posy"] < lasery + 10 &&
    briques["brique"+i]["posy"] > lasery - 20){
    briques["brique"+i]["posy"]=0;
    briques["brique"+i]["posx"]=2000;

}*/

}

}

/*

function deplacementAvant(){
    ctx.drawImage(laser, positionX+40, lasery, 10, 80);//(objet, positionX, positionY,
    tailleX, TailleY)
    lasery=lasery-15
    if (lasery===0){
        lasery=510
    }

}*/

//change la position en x de la fleche

```

```
function deplacementGauche() {  
    if(positionX!=3){  
        positionX=positionX - 7  
    }  
}
```

```
function deplacementDroite() {  
    if (positionX!=1830){  
        positionX = positionX + 7  
    }  
}
```

//detecte si la touche fleche est enfoncé

```
function keyDownHandler(e) {  
    if(e.keyCode == 37) { //fleche gauche  
        depGauche = true;  
    }  
  
    if(e.keyCode == 39){ //fleche droite  
        depDroite = true;  
    }  
}
```

//detecte si la touche fleche est relaché

```
function keyUpHandler(e) {  
    if(e.keyCode == 37) { //fleche gauche  
        depGauche = false;  
    }  
  
    if(e.keyCode == 39){ //fleche droite  
        depDroite = false;  
    }  
}
```

```
}
```

```
function avancer() {  
    //deplacement brique +reset si besoin  
    for(var i=1;i<nbobstacle;i++){  
  
        un=Math.floor(Math.random() * 1900);  
  
        if (briques["brique"+i]["posy"] <800 && briques["brique"+i]["posx"] < 1900){  
            // la brique est toujours dans le canevas  
            briques["brique"+i]["posy"] = briques["brique"+i]["posy"]+ briques["brique"+i]  
["dy"];  
        }  
        else{  
            // la brique est sortie du canevas  
            briques["brique"+i]["posx"]=un;  
            briques["brique"+i]["posy"]=1;  
            // taillebriqueX =50;  
            // taillebriqueY =50 ;  
  
        }  
    }  
}  
}  
  
//petit bout de code de ferre ilegems  
//Retour au menu principal  
function menu() {  
    document.getElementById("button_menu");  
    window.location.href = "../html/menu.html";//chercher la page et y aller  
}  
  
//fin du petit bout de code de Ferre
```

```
//Augmente les points du shop à chaque seconde de jeu
function stellars() {

    let ajout;
    if(localStorage.getItem("points")!=null){
        ajout=parseInt(localStorage.getItem("points"));
    }
    else{
        ajout=0;
    }
    localStorage.setItem("points", 1 +ajout);

    let nombre = document.getElementById("number");
    nombre.innerHTML = "          "+ localStorage.getItem("points")+ "          sr";
}
```

## 7. Mort

### • Mort HTML

```
<!--entierement codé par ferre-->
<!--Projet X-->
<!--2023-->
<!DOCTYPE ht
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="../css/mort.css">
    <title>Vous etes mort...</title>
</head>
```



```
<body>
```

```
  <div id="dead" onclick="dead()">Bonjour, bienvenue sur la page de mort, bravo  
d'être arrivé si loin !<br><center>vous pouvez cliquer sur ce texte pour rejoindre le  
menu</center></div><!--lancer la fonction avec un onclick, donc apres un clic et ça  
enmène au menu-->
```

```
  <div class="debris" id="one" onmouseenter="oneEnter()" ></div><!--lancer la  
fonction pour voir si on passe au dessus du debris un-->
```

```
  <div class="debris" id="two" onmouseenter="twoEnter()" ></div><!--lancer la  
fonction pour voir si on passe au dessus du debris deux-->
```

```
  <div class="debris" id="three" onmouseenter="threeEnter()" ></div><!--lancer la  
fonction pour voir si on passe au dessus du debris trois-->
```

```
  <div class="debris" id="four" onmouseenter="fourEnter()" ></div><!--lancer la  
fonction pour voir si on passe au dessus du debris quatre-->
```

```
  <div class="debris" id="five" onmouseenter="fiveEnter()" ></div><!--lancer la  
fonction pour voir si on passe au dessus du debris cinq-->
```

```
</body>
```

```
<script>
```

```
  function dead() {  
    document.getElementById("dead");  
    window.location.href = "../html/menu.html";//chercher la page et y aller  
  
  }
```

```
  let compteurOnMouseEnter = 0;//creation du compteur de fois où on passe sur les  
debris
```

```
  var oneDisabled = false//chaque debris est defini qu'il n'a pas encore été passé  
dessus
```

```
  var twoDisabled = false
```

```
  var threeDisabled = false
```

```
  var fourDisabled = false
```

```
  var fiveDisabled = false
```

```

function oneEnter() { //fonction qui quand on passe sur le debris,
    if (oneDisabled === false) { //si elle n'a jamais été appelée alors,
        compteurOnMouseEnter ++ //rajoute un au compteur de debris
        checkCompteur() //regarde si il y a pas encore 5 debris
        oneDisabled = true //et dit qu'il a deja été passé dessus pour qu'il n'est plus
réutilisé et cela evite un abus
    }
}

function twoEnter() {
    if (twoDisabled === false) {
        compteurOnMouseEnter ++
        checkCompteur()
        twoDisabled = true
    }
}

function threeEnter() {
    if (threeDisabled === false) {
        compteurOnMouseEnter ++
        checkCompteur()
        threeDisabled = true
    }
}

function fourEnter() {
    if (fourDisabled === false) {
        compteurOnMouseEnter ++
        checkCompteur()
        fourDisabled = true
    }
}

function fiveEnter() {

```

```

        if (fiveDisabled === false) {
            compteurOnMouseEnter ++
            checkCompteur()
            fiveDisabled = true
        }
    }

function checkCompteur() { //fonction qui regarde le nombre de debris qui on été
activés

    if (compteurOnMouseEnter === 5) { //si il y a 5 debris alors,
        alert("bravo ! vous les avez tous trouvés !") //alerter l'utilisateur de sa victoire
    }
}

</script>
</html>

```

### • Mort CSS

```

/*codé entierement par ferre*/
/*Projet X*/
/*2023*/

body{
    background-image: url(../sources/DeathImg.jpg);
    background-size: cover;
}

#dead{
    color: white;
    font-family: sans-serif;
    background-color: blue;
    position: absolute;
    top: 25vh;
    left: 11%;
    height: 10vh;

```

```
width: 80%;
font-size: 2em;
border-radius: 10px;
margin-top: 20vh;
user-select: none;
cursor: pointer;
animation: borderColor 2s infinite;
border-width: 4px;
border-style: solid;
}
.debris{
    position: absolute;
    background-size: cover;
    border-radius: 80px;
transition: transform 1s;
}
#one{
    background-image: url(../sources/debrisOne.png);
    top: 56%;
    left: 5%;
    height: 20vh;
    width: 13%;
}
#two{
    background-image: url(../sources/debrisTwo.png);
    top: 26%;
    left: 68%;
    height: 20vh;
    width: 25%;
}
```

```
#three{
  background-image: url(../sources/debrisThree.png);
  top: 70%;
  left: 56%;
  height: 25vh;
  width: 25%;
}
```

```
#four{
  background-image: url(../sources/debrisFour.png);
  top: 5%;
  left: 7%;
  height: 13vh;
  width: 20%;
}
```

```
#five{
  background-image: url(../sources/debrisFive.png);
  top: 20%;
  left: 30%;
  height: 25vh;
  width: 20%;
}
```

```
.debris:hover{
  transform: scale(1.2);
}
```

```
@keyframes borderColor {
  0% { border-color: #b30000; }
  3.33% { border-color: #ad0000; }
  6.67% { border-color: #a60000; }
  10% { border-color: #9f0000; }
```

```
13.33% { border-color: #980000; }
16.67% { border-color: #910000; }
20% { border-color: #8a0000; }
23.33% { border-color: #830000; }
26.67% { border-color: #7c0000; }
30% { border-color: #750000; }
33.33% { border-color: #6e0000; }
36.67% { border-color: #670000; }
40% { border-color: #600000; }
43.33% { border-color: #590000; }
46.67% { border-color: #520000; }
50% { border-color: #4b0000; }
53.33% { border-color: #440000; }
56.67% { border-color: #3d0000; }
60% { border-color: #360000; }
63.33% { border-color: #2f0000; }
66.67% { border-color: #280000; }
70% { border-color: #210000; }
73.33% { border-color: #1a0000; }
76.67% { border-color: #130000; }
80% { border-color: #0c0000; }
83.33% { border-color: #290101; }
86.67% { border-color: #530202; }
90% { border-color: #500101; }
93.33% { border-color: #870303; }
96.67% { border-color: #a30303; }
100% { border-color: #c10303; }
}
```

- **Mort JS**

//entierement codé par ilegems ferre

//Projet X

//2023

## 8. Crédit

### • Crédit HTML

```
<!--codé entierement par ferre ilegems-->
```

```
<!--Projet X-->
```

```
<!--2023-->
```

```
<!DOCTYPE ht
```

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html>
```

```
<head>
```

```
  <meta charset="UTF-8">
```

```
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
```

```
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="../css/credit.css">
```

```
  <title>The credits</title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<div id="container">
```

```
  <div id="button_menu" onclick="menu()"><h1>menu</h1></div><!-- lancer la  
fonction pour aller sur le menu-->
```

```
  <div id="credit"><h1>Les crédits</h1><br>
```

```
<h2>Directeur en développement général : Ilegems Ferre
```

```
  <br><br>
```

```
  Directeur en développement général : Gengler Basil
```

```
  <br><br>
```

```
  Superviseurs :
```

<br><br> Cauchie Audrey

<br> Embrechts Lucas

<br><br>

Assistance : Marchal Kylian

<br><br><br> avec l'aide de :

<h3><br><https://www.freepik.com>

<br><https://www.youtube.com>

<br><https://gx.games/games/8z54je/operius/>

<br><https://removal.ai>

<br><https://www.google.com/?hl=fr>

<br><https://openai.com/product/dall-e-2></h3>

</h2>

</div>

</div>

<audio controls autoplay hidden><!--creation de controles de l'audio-->

<source src="../../sources/menu\_sound.mp3" type="audio/mp3"><!--donner la source et le type d'audio-->

</audio>

<script type="text/javascript" src="../../js/credit.js"></script>

</body>

</html>

## • **Crédit CSS**

/\*codé entierement par basil\*/

/\*Projet X\*/

/\*2023\*/

body{

background-color: #1A1A1A;

}



```
#button_menu{
    float: left;
    background-image: url(../sources/button_menu.png);
    height: 11vh;
    width: 21%;
    background-size: cover;
    padding: 0%;
    box-sizing: border-box ;
    user-select: none ;
    cursor: pointer;
}

#container{
    height: 95vh;
    width: 100%;
}

#credit{
    height: 90vh;
    width: 50%;
    margin: auto;
    background-color: black;
}

h1{
    font-size: 64px;
    font-family: cyberpunk;
    color: white;
    text-align: center;
    margin-top: 20px;
}

h2{
    font-size: 2em;
```

```

font-family: cyberpunk;
color: white;
text-align: center;
}
h3{
font-size: 1em;
font-family: sans-serif;
color: white;
text-align: center;
}
@font-face {
font-family: cyberpunk;
src: url(../sources/Cybrpnuk2.ttf);
color: white;
}

```

## • **Crédit JS**

//entierement codé par ilegems ferre

//Projet X

//2023

```

function menu() {
    document.getElementById("button_menu");//prendre l'id du html au javascript
    window.location.href = "../html/menu.html";//chercher la page et y aller
}

```

## **9. Règle**

### • **Règle HTML**

<!--codé presque entierement par basil-->

<!--Projet X-->

<!--2023-->

<!DOCTYPE html>

<html>

```
<head>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="../css/regle.css">
<meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
<title></title>
</head>
<body>

<div id="img"onclick="menu()"><h2>Menu</h2></div><!--le bouton pour le retour
au menu-->

<div id="bloc"><!--conteneur des regles du jeu-->
<h1>Règle</h1>

<div id="txt"><!--les regles du jeu-->
<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing.</p>
<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing.</p>
<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing.</p>
<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing.</p>
<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing.</p>
<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing.</p>
<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing.</p>

</div>
</div>

<div id="blochistoire"><!--conteneur de l'histoire-->
<h1>histoire</h1>
```

```

<div id="histoire"><!--l'histoire-->
<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing.</p>
<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing.</p>
<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing.</p>
<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing.</p>
<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing.</p>
<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing.</p>
<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing.</p>
<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing.</p>

</div>
</div>
<div id="fleche" onclick="toggleHistRules('toHistory')" ></div><!--flèche pour
passer des regles à l'histoire-->

<!--petit bout codé par ferre-->
<audio controls autoplay hidden><!--creation de controles de l'audio-->
<source src="../../sources/regle_sound.mp3" type="audio/mp3"><!--donner la source
et le type d'audio-->
</audio>
<!--fin du petit bout-->

<script type="text/javascript" src="../../js/regle.js"></script>
</body>
</html>

```

## • Règle CSS

```
/*codé entierement par basil*/
```

```
/*Projet X*/
```

```
/*2023*/
```

```
body{
```

```
background-image: url('../../sources/regle et histoire.jpg');
```

```
background-color: #1A1A1A;
}
@font-face{
font-family: Cyberpuk;
src:url(../sources/Cybrpnuk2.ttf);
}
h1{
font-family: Cyberpuk;
font-size: 6em;
color: black;
user-select: none ;
}
h2{
font-family: Cyberpuk;
font-size: 64px;
color: white;
text-align: center;
user-select: none ;
}
#img{
background-image: url(../sources/button_menu.png);
background-size: cover;
width: 21%;
height: 11vh;
cursor: pointer;
user-select: none;
}

#bloc{
```

```
display: bloc;  
float: right;  
margin-right: 20%;  
user-select: none ;  
}
```

```
#txt{
```

```
color: white;  
font-size: 2em;  
user-select: none ;  
}
```

```
#blochistoire{
```

```
display: none;  
float: right;  
margin-right: 20%;  
user-select: none ;  
}
```

```
#histoire{
```

```
position: relative;
```

```
color: white;  
font-size: 2em;  
}
```

```
#fleche{
```

```
background-image: url(../sources/fleche.png);  
background-size: cover;  
width: 25%;  
height: 15vh;
```

```
position: relative;
cursor: pointer;
}
#fleche:hover{
transition:0.1s;
transform: scale(1.25);
}
```

- **Règle JS**

```
//tout à été codé par basil et petit bout ferre
//Projet X
//2023
//petit bout de code de ferre
function menu(){
let menu=document.getElementById("img");
window.location.href="../html/menu.html";
}
//fin de ce petit bout
```

```
function toggleHistRules(direction){

let regle = document.getElementById("bloc");
let histoire = document.getElementById("blochistoire");
let fleche = document.getElementById("fleche");

if(direction=="toHistory"){
    regle.style.display="none";
    histoire.style.display="block";
    fleche.setAttribute('onclick',"toggleHistRules('toRules')");
} else {
    regle.style.display="block";
```

```

        histoire.style.display="none";

        fleche.setAttribute('onclick',"toggleHistRules('toHistory')");
    }

}

```

## 10. Shop

### • Shop HTML

```

<!--entieremnt codé par ferre-->
<!--2023 - 4TTr - Project X-->
<!DOCTYPE html >
<html>
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="../css/shop.css"></link>
    <title>le Shop</title>
</head>

<body>
<div id ="container"><!--le conteneur du shop-->

    <div id="button_menu" onclick="menu()"><h1>menu</h1></div><!--bouton
pour retourner au menu-->

    <div id="stellars"><h2 id="sr"></h2></div><!--bouton pour afficher le nombre
de stellars-->

    <div id="button_upgrade_menu" onclick="show()"
ondblclick="kill()">Upgrade</div><!--bouton pour afficher les ameliorations et
active un fonction JavaScript-->

```



```

<div id="souris_base" class="souris"></div><!--div du vaisseau de base-->

<div id="souris_one" class="souris"></div><!--div du premier vaisseau achetable
-->

<div id="souris_two" class="souris"></div><!--div du deuxieme vaisseau
achetable-->


<div id="upgrade_menu"><!--conteneur du menu d'amelioration-->


<button id="upgrade1" class="button_upgrade" onclick="upgrade_one()"><h3>40
SR</h3></button><!--divs pour les 4 ameliorations qui lancent tous les fonctions
JavaScript pour effectuer l'achat-->

<button id="upgrade2" class="button_upgrade"
onclick="upgrade_two()"><h3>100 SR</h3></button>

<button id="upgrade3" class="button_upgrade"
onclick="upgrade_three()"><h3>350 SR</h3></button>

<button id="upgrade4" class="button_upgrade"
onclick="upgrade_four()"><h3>500 SR</h3></button>


<div id="show1" class="button_show" onmouseover="changeSourisOne()"
onmouseout="resetSourisOne()"><h4>Churchill I</h4></div><!--divs pour dire le
nom des 4 ameliorations et la fonction pour montrer le vaisseau si la souris passe
dessus-->

<div id="show2" class="button_show"onmouseover="changeSourisTwo()"
onmouseout="resetSourisTwo()"><h4>Modified BaseShip</h4></div>

<div id="show3" class="button_show"onmouseover="changeSourisThree()"
onmouseout="resetSourisThree()"><h4>Churchill III</h4></div>

<div id="show4" class="button_show"onmouseover="changeSourisFour()"
onmouseout="resetSourisFour()"><h4>BaseShip Deluxe-ED</h4></div>

</div>

<div id="fleche" onclick="toggleFleche()" ></div><!--div pour la fleche qui passe
du vaisseau au premier et deuxieme vaisseeau achetable -->

```

</div>

<audio controls autoplay hidden><!--creation de controles de l'audio-->

<source src="../../sources/shop\_sound.mp3" type="audio/mp3"><!--donner la source et le type d'audio-->

</audio>

</body>

<script type="text/javascript" src="../../js/shop.js"></script>

</html>

## • Shop CSS

/\*codé entierement par ferre\*/

/\*Projet X - 4TTr - 2023\*/

body{

background-color: #1A1A1A; /\*fond d'ecran noir pour eviter de flasher les yeux de l'utilisateur au chargement de la page\*/

background-image: url(../../sources/background.jpg); /\*le fond d'écran du shop, un établi futuriste\*/

background-size: cover;

}

#container{

width: 100%;

height: 95vh;

}

/\*Fleche\_\_\_\_\_\*/

#fleche{

background-image: url(../../sources/fleche.png); /\*image de la fleche pour voir plus de vaisseaux à acheter\*/

background-size: cover;

width: 28%;

height: 16vh;

4TTe:Travail de fin d'année : Projet X:2022-202398 /117

```
position: absolute;
cursor: pointer;
    top: 2%;
    left: 40%;
}
#fleche:hover{/*animation pour agrandir la fleche quabd la souris passe dessus*/
transition:0.1s;
transform: scale(1.25);
}
/*Souris_____*/
.souris{
    height: 38%;
    width: 25%;
    position: relative;
    background-size: cover;
    left: 37%;
    top: 24%;
    transition: 1s;
    transform: translateY(15%)
}
#souris_base{
    display: block;
}
#souris_one{
    background-image: url("../sources/jaune_v1.png");/*image du premier vaisseau à
acheter*/
    display: none;
}
#souris_two{
```

```

    background-image: url("../sources/rouge_v1.png");/*image du deuxieme vaisseau à
acheter*/

    display: none;
}

.souris:hover{/*animation pour faire agrandir la souris quand la souris passe dessus*/

    transform: translateY(-20px);

    transform: scale(1.2);
}

/*bouton menu_____*/
#button_menu{

    float: left;

    background-image: url("../sources/button_menu.png");/*l'image du bouton pour aller
au menu*/

    height: 11vh;

    width: 21%;

    background-size: cover;

    padding: 1%;

    box-sizing: border-box ;

    user-select: none ;

    cursor: pointer;

}

/*points_____*/
#stellars{

    float: right;

    background-image: url("../sources/stellars.png");/*image du compteur de stellars*/

    height: 14vh;

    width: 21%;

    background-size: cover;

    padding: 1%;

    box-sizing: border-box ;

```

```

    text-align: center;
}

/*button pour afficher le meu d'amelioration_____*/
#button_upgrade_menu{
    background-image: url(../sources/button_upgrade_menu.png);/*image du menu
pour acheter les ameliorations du vaisseaux*/
    width: 70%;
    height: 16vh;
    position: fixed;
    bottom: 5%;
    background-size: cover;
    text-align: center;
    font-family: cyberpunk;
    font-size: 80px;
    left: 14%;
    box-sizing: border-box;
    padding: 3%;
    user-select: none ;
    animation: 2s;
    cursor: pointer;
}

.button_upgrade_menu:hover{
    transition: 0.5s;
    bottom: 10%;
}

/*menu d'amelioration_____*/
#upgrade_menu{
    background-image: url(../sources/upgrade_menu.png);/*image des boutons pour
ameliorer le vaisseau*/
    height: 62vh;

```

```

width: 42%;
background-size: cover;
padding: 1%;
box-sizing: border-box ;
position: relative;
top: -19%;
left: 50%;
padding: 1%;
box-sizing: border-box;
display: block;
}

/*bouton pour montrer l'amelioration_____*/
.button_show{
    background-image: url(../sources/button_show.png);/*image pour afficher le nom
des ameliorations du vaisseau*/
    height: 9vh;
    width: 45%;
    background-size: cover;
    position: relative;
    left: 5%;
    top: -49%;
    box-sizing: border-box;
    padding: 1%;
    margin-top: 1%;
}

/*bouton pour ameliorer + id pour le js_____*/
.button_upgrade{
    height: 9vh;
    width: 25%;
    background-size: cover;

```

```

position: relative;
left: 70%;
top: 17%;
box-sizing: border-box;
padding: 1%;
user-select: none;
margin-top: 1%;
background-color: transparent;
border: transparent;
}

#upgrade1{/*hover pour montrer les amelioration en passant sur les noms, chaque
nom montre le vaisseau respectivement*/
    background-image: url(../sources/button_upgrade.png);
    cursor: pointer;
}

#upgrade2{
    background-image: url(../sources/button_upgrade.png);
    cursor:pointer;
}

#upgrade3{
    background-image: url(../sources/button_upgrade.png);
    cursor:pointer;
}

#upgrade4{
    background-image: url(../sources/button_upgrade.png);
    cursor:pointer;
}

/*fonts_____*/
h1{
    color: white;

```

```

text-align: center;
font-family: cyberpunk;
font-size: 64px;
margin-top: 10px;
}
h2{
color: white;
text-align: center;
font-family: cyberpunk;
font-size: 48px;
margin-top: 7%;
margin-left: 4%;

}
h3{
text-align: center;
font-family: cyberpunk;
font-size: 32px;
}
h4{
text-align: center;
font-family: cyberpunk;
font-size: 32px;
margin-top: 2px;
}
@font-face {
font-family: cyberpunk;
src: url(../sources/Cybrpnuk2.ttf);/*caligraphie de la page, un peu post-
apocalyptique*/
}

```



- **Shop js**

```
//debut du code de Ferre lIegems
```

```
//creer la variable pour les points
```

```
//2023 - 4TTr - Projet X
```

```
let points;
```

```
//lancer les fonctions pour mettre les points, retirer le menu d'amelioration et  
regarder le vaisseau aquis pour le montrer dans le shop
```

```
chargerPoints();
```

```
kill();
```

```
checkImg();
```

```
function toggleFleche() {  
    alert("Work In Progress...")  
}
```

```
//regarder si il y a déjà des vaisseaux achetés, si non le vaisseau de base est mis  
if(localStorage.getItem("imgVaisseau") == null){  
    localStorage.setItem("imgVaisseau","../sources/bleu_v1.png")  
}
```

```
//faire le lien avec les boutons pour acheter les vaisseaux dans le javascript
```

```
let button1 = document.getElementById("upgrade1");
```

```
let button2 = document.getElementById("upgrade2");
```

```
let button3 = document.getElementById("upgrade3");
```

```
let button4 = document.getElementById("upgrade4");
```

```
//regader si la premiere amelioration a été faite si oui alors désactiver le bouton lors  
de l'entrée du shop si non ne pas désactiver le bouton
```

```

if (localStorage.getItem("imgUpg1") === '../sources/button_upgrade_red.png')
{//condition pour regarder si le bouton est rouge dans le local storage
    button1.style.backgroundImage = "url('../sources/button_upgrade_red.png')";//si
oui du coup, mettre le fond d'écran du bouton en rouge
    button1.disabled = true;//désactiver le bouton
    button1.style.cursor = "default";//mettre le curseur en defaut
}else if(button1.disabled = false){//sinon si il n'est pas rouge,
    button1.style.backgroundImage = "url('../sources/button_upgrade.png')";//mettre
le fond d'ecran en vert
}

```

//regader si la deuxieme amelioration a été faite si oui alors désactiver le bouton lors de l'entrée du shop si non ne pas désactiver le button

```

if (localStorage.getItem("imgUpg2") === '../sources/button_upgrade_red.png') {
    button2.style.backgroundImage = "url('../sources/button_upgrade_red.png')";
    button2.disabled = true;
    button2.style.cursor = "default";
}else if(button2.disabled = false){
    button2.style.backgroundImage = "url('../sources/button_upgrade.png')";
}

```

//regader si la troisieme amelioration a été faite si oui alors désactiver le bouton lors de l'entrée du shop si non ne pas désactiver le button

```

if (localStorage.getItem("imgUpg3") === '../sources/button_upgrade_red.png') {
    button3.style.backgroundImage = "url('../sources/button_upgrade_red.png')";
    button3.disabled = true;
    button3.style.cursor = "default";
}else if(button3.disabled = false){
    button3.style.backgroundImage = "url('../sources/button_upgrade.png')";
}

```

```

//regarder si la troisieme amelioration a été faite si oui alors désactiver le bouton lors
de l'entrée du shop si non ne pas désactiver le bouton
if (localStorage.getItem("imgUpg4") === '../sources/button_upgrade_red.png') {
    button4.style.backgroundImage = "url('../sources/button_upgrade_red.png')";
    button4.disabled = true;
    button4.style.cursor = "default";
}else if(button4.disabled = false){
    button4.style.backgroundImage = "url('../sources/button_upgrade.png')";
}

//fonction pour actualiser le vaisseau (qui est lancée lors d'un achat)
function actualiserVaisseau(img) { //reprenre l'image dans les parametres de la
fonction
    monStockage.setItem("imgVaisseau",img); //et l'ajouter dans la fonction
}

//fonction pour que le bouton ramène au menu
function menu() {
    document.getElementById("button_menu"); //recevoir le bouton du HTML au
JavaScript
    window.location.href = "../html/menu.html"; //chercher la page et y aller
}

//fin du code de Ferre Ilegems

//début du code de basil
//

```

---

\_\_\_\_\_Basil, expliquer chaque ligne de code

```

function chargerPoints(){
    monStockage = localStorage;

```

```

let sr=document.getElementById("sr");
if (monStockage.getItem("points")=== 'undefined'){
    points=0;
    sr.innerHTML ="0";
}
else{
    points=parseInt(monStockage.getItem("points"));
    sr.innerHTML =points+" sr";
}
}

function checkImg() {
    let vaisseau = document.getElementById("souris_base")
    if (localStorage.getItem("imgVaisseau") === 'undefined') {
        vaisseau.style.backgroundImage = "url('../sources/bleu_v1.png')";
        localStorage.setItem("imgVaisseau","../sources/bleu_v1.png")
    } else {
        vaisseau.style.backgroundImage = "url('" + localStorage.getItem("imgVaisseau")
+ "')";
    }
}

function updatePoints(stellars){
    monStockage.setItem("points",points);
    chargerPoints();
}

//fin du code de basil

//debut du code de Ferre Ilegems

```

let souris = document.getElementById("souris\_base");//faire le lien entre l'HTML et le JavaScript et recevoir la div du vaisseau

//boutons pour les

ameliorations-----  
-----

//bouton de la premiere amelioration,

function upgrade\_one() {

let button1 = document.getElementById("upgrade1");//recevoir les boutons

let button2 = document.getElementById("upgrade2");//toujours les recevoir

if (points >= 40) {//condition, regarder si le nombre de stellars est correct

points = points - 40; //si oui, retirer le nombre de stellars de l'achat

updatePoints(points);//mettre à jour les points

souris.style.backgroundImage = "url('../sources/bleu\_v2.png')";//changer le fond  
d'écran de la div du vaisseau

button1.style.backgroundImage =

"url('../sources/button\_upgrade\_red.png')";//mettre la couleur du bouton en rouge

button1.style.cursor = "default";//mettre le curseur en default

button1.disabled = true;//desactiver le bouton

actualiserVaisseau('../sources/bleu\_v2.png')//actualiser le vaisseau

localStorage.setItem("imgUpg1", "../sources/button\_upgrade\_red.png")//mettre  
l'image dans le localStorage

}else{//sinon,

alert("Pas assez des stellars...")//avertir l'utilisateur par une alerte qu'il a pas  
assez de stellars en toute evidence :)

}

}

//bouton de la deuxieme amelioration,

function upgrade\_two() {

```

let button2 = document.getElementById("upgrade2");
let button3 = document.getElementById("upgrade3");
if (points >= 100) {
    points = points - 100
    updatePoints(points);
    souris.style.backgroundImage = "url('../sources/bleu_v3.png')"
    button2.style.backgroundImage = "url('../sources/button_upgrade_red.png')"
    button2.style.cursor = "default"
    button2.disabled = true
    actualiserVaisseau('../sources/bleu_v3.png')
    localStorage.setItem("imgUpg2", "../sources/button_upgrade_red.png")
}else{
    alert("Pas assez des stellars...")
}
}

```

//bouton de la troisieme amelioration,

```

function upgrade_three() {
    let button3 = document.getElementById("upgrade3");
    let button4 = document.getElementById("upgrade4");
    if (points >= 350) {
        points = points - 350
        updatePoints(points);
        souris.style.backgroundImage = "url('../sources/bleu_v4.png')"
        button3.style.backgroundImage = "url('../sources/button_upgrade_red.png')"
        button3.style.cursor = "default"
        button3.disabled = true
        actualiserVaisseau('../sources/bleu_v4.png')
        localStorage.setItem("imgUpg3", "../sources/button_upgrade_red.png")
    }else{

```

```
    alert("Pas assez des stellars...")
  }
}
```

//bouton de la quatrieme amelioration,

```
function upgrade_four() {
  let button4 = document.getElementById("upgrade4");
  if (points >= 500) {
    points = points - 500
    updatePoints(points);
    souris.style.backgroundImage = "url('../sources/bleu_v5.png')"
    button4.style.backgroundImage = "url('../sources/button_upgrade_red.png')"
    button4.style.cursor = "default"
    button4.disabled = true
    actualiserVaisseau('../sources/bleu_v5.png')
    localStorage.setItem("imgUpg4", "../sources/button_upgrade_red.png")
  }else{
    alert("Pas assez des stellars...")
  }
}
```

//montrer les ameliorations en changeant le fond d'écran de la div du vaisseau

//changer le fond d'écran de la premiere div

```
function changeSourisOne() {
  souris.style.backgroundImage = "url('../sources/bleu_v2.png')">//changer le fon
d'écran
}
```

//changer le fond d'écran de la deuxieme div

```

function changeSourisTwo() {
    souris.style.backgroundImage = "url('../sources/bleu_v3.png')"
}

//changer le fond d'écran de la troisieme div
function changeSourisThree() {
    souris.style.backgroundImage = "url('../sources/bleu_v4.png')"
}

//changer le fond d'écran de la quatrieme div
function changeSourisFour() {
    souris.style.backgroundImage = "url('../sources/bleu_v5.png')"
}

//remettre le fond d'écran du vaisseau à celui qui est possédé

//fonction pour retirer le fond d'écran de la premiere div
function resetSourisOne() {
    if (localStorage.getItem("imgVaisseau") == null) { //si le localStorage n'as pas de
fond d'écran,
        localStorage.setItem("imgVaisseau", "../sources/bleu_v1.png");//mettre le fond
d'écran de base
    } else { //sinon,
        souris.style.backgroundImage = "url(" + localStorage.getItem("imgVaisseau") +
")";//mettre le fond d'écran de base
    }
}

//fonction pour retirer le fond d'écran de la deuxieme div
function resetSourisTwo() {

```



```
if (localStorage.getItem("imgVaisseau") == null) {  
    localStorage.setItem("imgVaisseau", "../sources/bleu_v1.png");  
} else {  
    souris.style.backgroundImage = "url(" + localStorage.getItem("imgVaisseau") +  
    ")";  
}  
}
```

//fonction pour retirer le fond d'écran de la troisieme div

```
function resetSourisThree() {  
    if (localStorage.getItem("imgVaisseau") == null) {  
        localStorage.setItem("imgVaisseau", "../sources/bleu_v1.png");  
    } else {  
        souris.style.backgroundImage = "url(" + localStorage.getItem("imgVaisseau") +  
        ")";  
    }  
}
```

//fonction pour retirer le fond d'écran de la quatrieme div

```
function resetSourisFour() {  
    if (localStorage.getItem("imgVaisseau") == null) {  
        localStorage.setItem("imgVaisseau", "../sources/bleu_v1.png");  
    } else {  
        souris.style.backgroundImage = "url(" + localStorage.getItem("imgVaisseau") +  
        ")";  
    }  
}
```

//boutton pour faire apparaitre le menu d'amelioration

```
function show() {
```

```

    let button2 = document.getElementById("upgrade2");//recevoir les boutons du
HTML au JavaScript
    let button3 = document.getElementById("upgrade3");//encore en recevoir
    let button4 = document.getElementById("upgrade4");//eeeeh oui on en recois plein
    let menu_upg = document.getElementById("upgrade_menu");//bref vous avez l'idée
    let button1 = document.getElementById("upgrade1");

    let show1 = document.getElementById("show1")
    let show2 = document.getElementById("show2")
    let show3 = document.getElementById("show3")
    let show4 = document.getElementById("show4")

    menu_upg.style.display = 'block';//faire apparaitre les divs une à une
    button1.style.display = 'block';//et la même chose pour tous !
    button2.style.display = 'block';
    button3.style.display = 'block';
    button4.style.display = 'block';
    show1.style.display = 'block';
    show2.style.display = 'block';
    show3.style.display = 'block';
    show4.style.display = 'block';

    souris_base.style.left = "23%"// bouger de place la souris pour un effet très stylé

}

```

//fonction pour faire disparaître le menu d'amélioration

```

function kill() {
    let button2 = document.getElementById("upgrade2");//recevoir les boutons du
HTML au JavaScript

```

```

    let button3 = document.getElementById("upgrade3");//encore en recevoir un beau
packet
    let button4 = document.getElementById("upgrade4");//c'est plus très drôle à la fin
j' imagine
    let menu_upg = document.getElementById("upgrade_menu")
    let button1 = document.getElementById("upgrade1");

    let show1 = document.getElementById("show1")
    let show2 = document.getElementById("show2")
    let show3 = document.getElementById("show3")
    let show4 = document.getElementById("show4")

    menu_upg.style.display = 'none';//retirer les divs de ameliorations
    button1.style.display = 'none';
    button2.style.display = 'none';
    button3.style.display = 'none';
    button4.style.display = 'none';
    show1.style.display = 'none';
    show2.style.display = 'none';
    show3.style.display = 'none';
    show4.style.display = 'none';

    souris_base.style.left = "37%"//remettre la souris a sa place pour compléter un
effect très stylé
}

//fin du code de Ferre lIegems

```

## 6 lexique

### Définition du projet :

Un projet est un ensemble de tâches à réaliser afin d'atteindre un objectif défini, dans un

contexte précis, dans les délais impartis et selon le niveau de qualité souhaité. Un projet est mené et géré par un groupe de personnes dont la taille peut évoluer de quelques collaborateurs à plusieurs centaines en fonction de sa complexité.

Source : <https://www.reussirsesprojets.com/projet-definition-et-exemples/>

### **Interfaces et cas d'utilisation :**

Un cas d'utilisation définit le comportement d'un système sous diverses conditions, en réponse à la requête d'un utilisateur souhaitant atteindre un objectif donné. Il regroupe un ensemble de scénarios d'utilisation, du point de vue des différents acteurs qui interagissent avec le système.

Source : <https://bestofbusinessanalyst.fr/def-business-analysis/livrables/cas-dutilisation/>

## Table des matières

1 Définition du projet.....	2
1.1 jeux.....	2
1.2 Le shop.....	2
2 Interfaces et cas d'utilisation.....	2
2.1 Le menu.....	3
2.2 Partie.....	3
2.3 Déroulé d'une partie.....	3
2.4 Règles et histoire.....	4
2.5 Le shop.....	4
2.6 Les crédits.....	4
3 Aperçu visuel.....	5
4 Planification.....	5
5 État d'avancement.....	5
6 Code source final.....	5
7 lexique.....	5
Définition du projet :.....	5
Interfaces et cas d'utilisation :.....	5