

TFA

UNLOCKING CODE



Benjamin Collot & Antoine Poncelet

INFORMATIQUE
4TTR – GROUPE 001

Table des matières

<u>Définition (règles).....</u>	<u>3</u>
<u>Use Cases.....</u>	<u>4</u>
<u>Visuel.....</u>	<u>8</u>
<u>Planification.....</u>	<u>9</u>
<u>Hierarchie des fichiers.....</u>	<u>10</u>
<u>Code.....</u>	<u>11</u>

DÉFINITION (RÈGLES)

- Le but est de gagner la partie en alignant 4 chiffres dans le bon ordre, en 1 min et 15 essais.
- Si le joueur a trouvé la combinaison correcte en moins d'une minute et 15 essais, il remporte la partie.
- Pour commencer, l'ordinateur génère une combinaison aléatoire.
- Une fois cela fait, le joueur peut commencer à jouer.
- Le joueur ne peut pas cliquer sur 2 mêmes chiffres, ils doivent tous être différents.
- Pour cela, il va devoir cliquer sur 4 chiffres différents de son choix parmi les 10 proposés.

Les chiffres choisis par le joueur s'affichent et des couleurs sont déterminées par l'ordinateur.

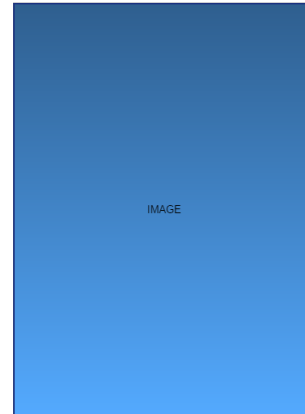
- Rouge : Le chiffre correspondant n'existe pas parmi la combinaison.
 - Bleu : Le chiffre correspondant existe parmi la combinaison, il ne se situe pas à la bonne place.
 - Vert : Le chiffre est correcte et se situe à la bonne place.
- Le joueur devant deviner la combinaison continue ainsi en proposant sur la seconde ligne une autre proposition, en prenant bien entendu en compte les indications des couleurs précédentes.
 - Le joueur qui a élaboré la combinaison secrète en moins d'une minute et 15 essais a gagné la partie.

USE CASES

Jouer (1)

Règles du jeu (2)

Crédits (3)



Collot Benjamin & Poncelet Antoine

BOUTON (1) = Lancer la partie.

BOUTON (2) = Accéder aux règles du jeu.

BOUTON (3) = Accéder aux crédits du jeu.

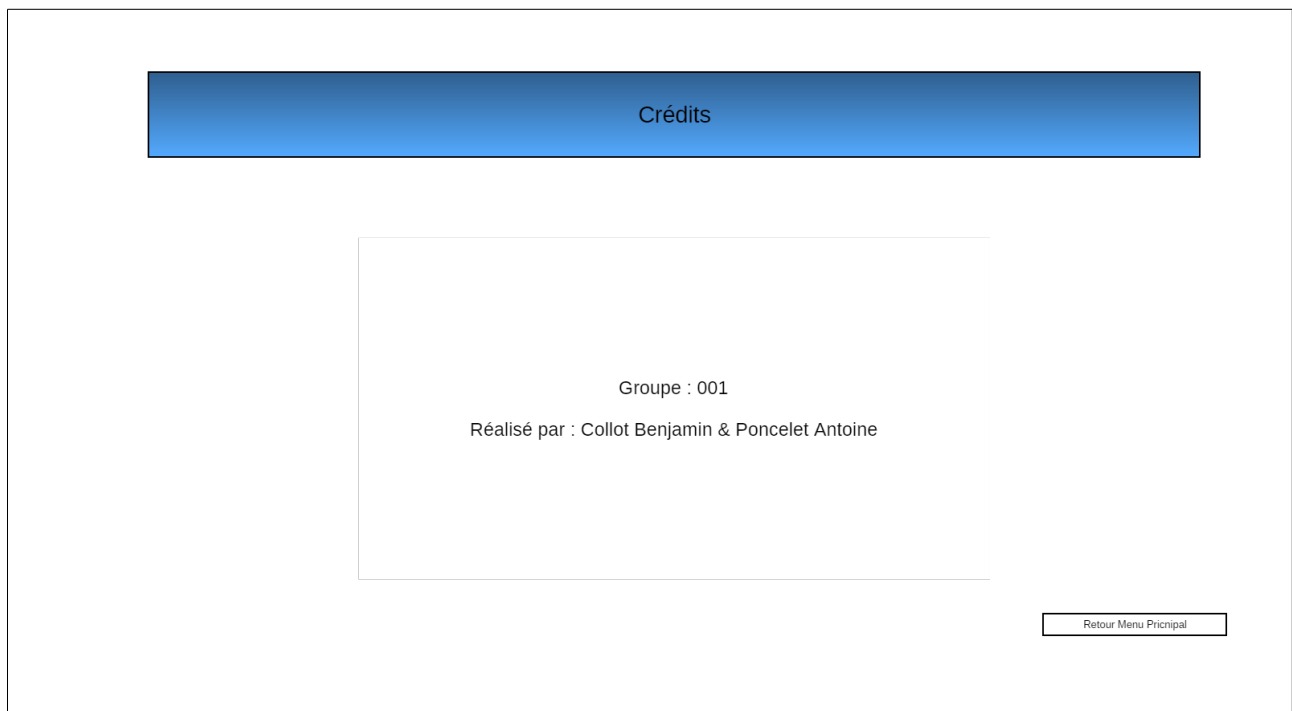
Règles du jeu

- Le but est de gagner la partie en alignant 4 chiffres dans le bon ordre, en 1min et 15 essais.
- Si le joueur a trouvé la combinaison correcte en moins d'une minute et 15 essais, il remporte la partie.
- Pour commencer, l'ordinateur génère une combinaison aléatoire.
- Une fois cela fait, le joueur peut commencer à jouer.
- Le joueur ne peut pas cliquer sur 2 mêmes chiffres, ils doivent tous être différents.
- Pour cela, il va devoir cliquer sur 4 chiffres différents de son choix parmi les 10 proposés.
- Les chiffres choisis par le joueur s'affichent et des couleurs sont déterminées par l'ordinateur.
- Rouge : Le chiffre correspondant n'existe pas parmi la combinaison.
- Bleu : Le chiffre correspondant existe parmi la combinaison, il ne se situe pas à la bonne place.
- Vert : Le chiffre est correct et se situe à la bonne place.
- Le joueur devant deviner la combinaison continue ainsi en proposant sur la ligne suivante une autre proposition, en prenant bien entendu en compte les indications des couleurs précédentes.
- Si le joueur a trouvé la combinaison secrète en moins d'une minute et en moins de 15 essais, a gagné la partie.

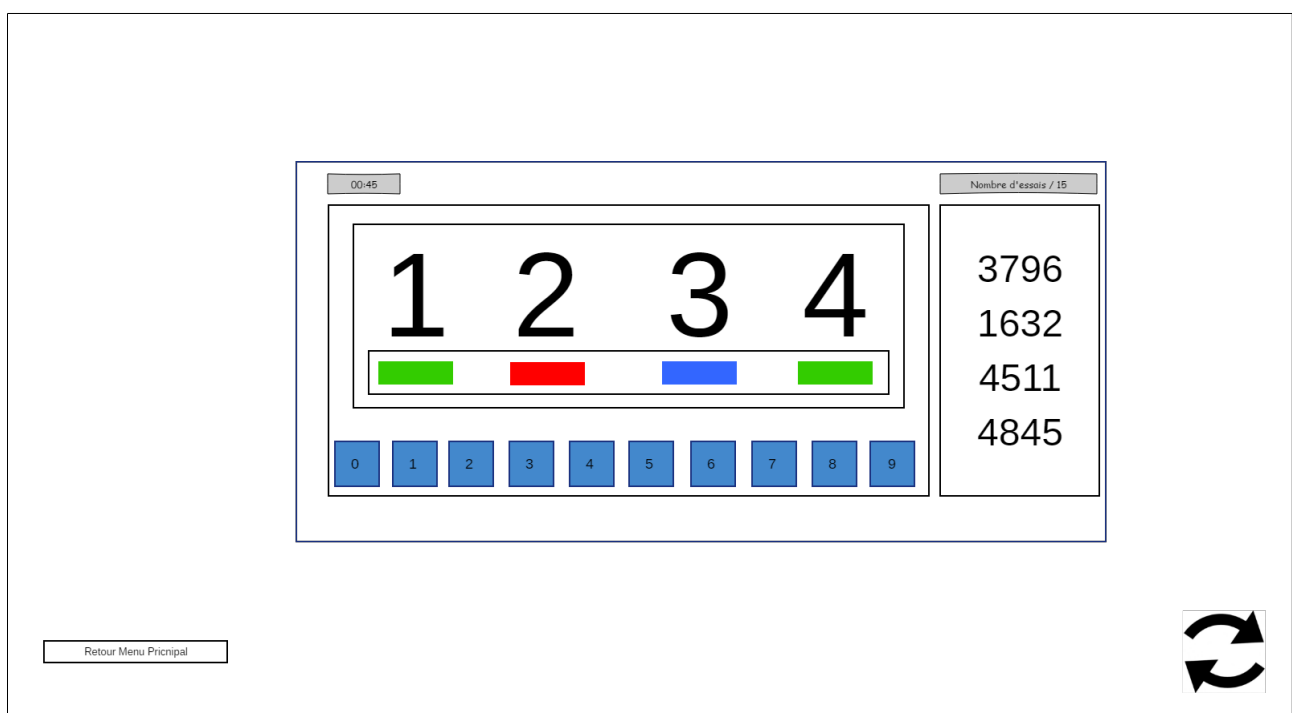


Retour Menu Principal

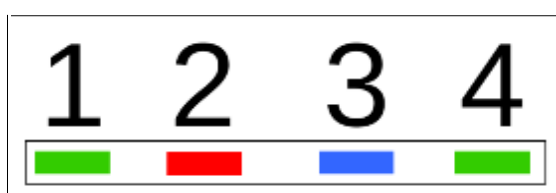
Collot Benjamin & Poncelet Antoine



BOUTON « MENU PRINCIPAL » = Permet de retourner dans le menu principal du jeu.



BOUTON = L'utilisateur clique sur quatre chiffres, l'un à la suite de l'autre. La combinaison, s'inscrit au fur et à mesure dans l'encadré « combinaison en cours ».



La combinaison en cours : Lorsque l'utilisateur a cliqué sur 4 boutons numériques.
Un code couleur apparaît en dessous de chaque lettre.

Vert → Le chiffre est correcte et se situe à la bonne place.

Rouge → Le chiffre correspondant ne fait pas parmi de la combinaison.

Bleu → Le chiffre correspondant fait partie de la combinaison mais ne se situe pas à la bonne place.

La combinaison en cours, s'ajoute à la liste de droite lorsque l'utilisateur recommence un nouveau code.

Liste : Les combinaisons qui ont été inscrites précédemment par l'utilisateur sont ajoutées à cette liste. Il est possible d'afficher 15 combinaisons les unes en dessous des autres. Le joueur a droit à maximum 15 essais par partie. S'il dépasse ces 15 essais, il aura donc perdu.

Timer : Il est situé en haut à gauche de l'encadré « combinaison en cours » et indique le temps qu'il reste au joueur pour tenter de remporter la partie. Il a droit à 60 secondes. Si le temps se finit, il perd la partie.

- Le nombre d'essais que l'utilisateur a déjà inscrit s'affiche en haut à droite de l'encadré « combinaison en cours ».



BOUTON RECOMMENCER = Permet de recommencer une partie.

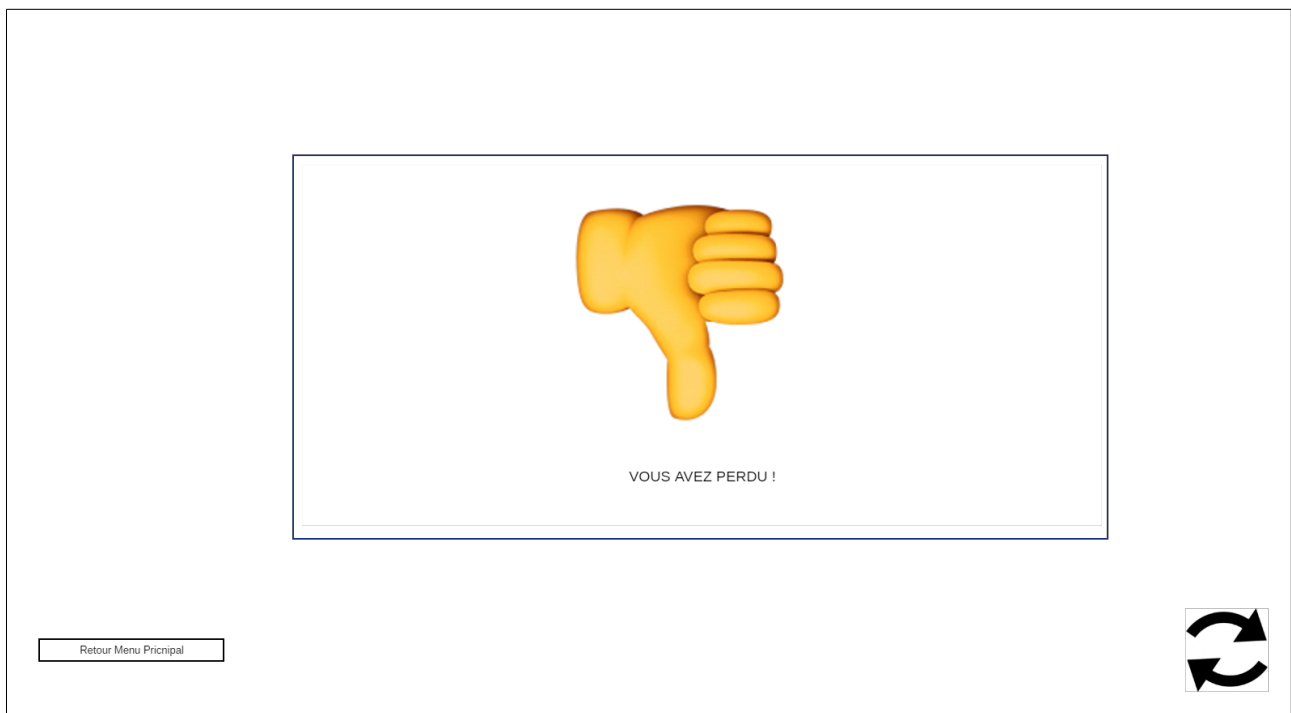


BOUTON « MENU PRINCIPAL » = Permet de retourner dans le menu principal du jeu.

Le joueur gagne lorsqu'il trouve la combinaison de 4 chiffres différents en moins d'une minute et 15 essais.



BOUTON RECOMMENCER = Permet de recommencer une partie.



BOUTON « MENU PRINCIPAL » = Permet de retourner dans le menu principal du jeu.

Le joueur perd s'il ne trouve pas la combinaison en 1 min et 15 essais.

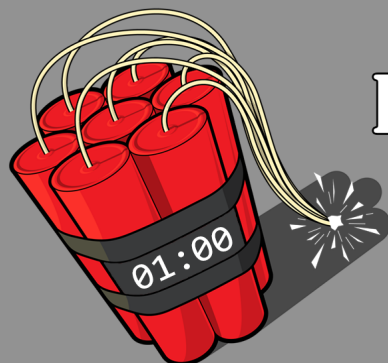


BOUTON RECOMMENCER = Permet de recommencer une partie.

UNLOCKING CODE

PLAY

Au secours !
On a besoin
d'un démineur.







RÈGLES

CRÉDITS



0:38

ESSAIS : 4/15

1	2	3	4
			

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

1865
6471
6784
3486

MENU PRINCIPAL

AIDE



PLANIFICATION

Tâches à effectuer, le rôle des personnes, la durée estimée en heures + temps réel après projet fini.

Tâches à effectuer	Durée de la tâche	TEMPS RÉEL
Menu du jeu (Antoine)	2H	7H
Différents boutons de la navigation (Benjamin)	3H	8H
Interface graphique du jeu (Antoine)	3H	6H
Différentes animations (Benjamin)	3H	4H
Codage du clavier + apparition dans la combinaisons (Antoine)	4H	8H
Affichage du code couleur (Benjamin)	3H	3H
Ajout de la combinaison à la liste (si faux) (Antoine)	3H	4H
Possibilité de rejouer (Benjamin)	2H	10H
Codage de la fin de partie (perdu selon le timer et le nombre de combinaisons) (Antoine)	4H	8H
Codage de la fin de partie (gagné) (Benjamin)	3H	

HIÉRARCHIE DES FICHIERS

- MasterMind
 - Fonts
 - Army.ttf
 - consola.ttf
 - img
 - camouflage.jpg
 - ciseaux.jpg
 - dynamite.png
 - explosion.png
 - favicon.ico
 - feu.gif
 - soldatJeu.png
 - soldatMenu.png
 - win.png
 - Photoshop
 - dynamite.psd
 - explosion.psd
 - favicon.psd
 - soldatJeu.psd
 - soldatMenu.psd
 - win.psd
 - accessGame.css
 - index.html
 - interfaceCredits.css
 - interfaceJeu.css
 - interfaceRegles.css
 - menuPrincipal.css
 - script.js
 - style.css

CODE

```
<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

    <title>Unlocking code</title>

    <meta charset="utf-8">

    <link rel="shortcut icon" href="./img/favicon.ico">

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

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

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

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

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

</head>

<body>

<!-- ----- MENU PRINCIPAL ----- !-->

    <div id="menuPrincipal">

        <h1>UNLOCKING CODE</h1>

        <button id="play" class="myButtonMP" onclick="playGame()">Play</button><br>

        <button id="regles" class="myButtonMP" onclick="reglesDuJeu()">Règles</button><br>

        <button id="credits" class="myButtonMP" onclick="creditsDuJeu()">Crédits</button><br>

    </div>

<!-- ----- INTERFACE DU JEU ----- !-->

    <div id="interfaceJeu">

        <div id="boxPrin"></div>

        <div id="timer">Start</div>

        <div id="essais">0/10 essais</div>

        <div id="stockCombinaisons"></div>

        <div class="rectangles rectangle1Colonne rectangle1Ligne" id="rectangle1"></div>
        <div class="rectangles rectangle2Colonne rectangle1Ligne" id="rectangle2"></div>
        <div class="rectangles rectangle3Colonne rectangle1Ligne" id="rectangle3"></div>
        <div class="rectangles rectangle4Colonne rectangle1Ligne" id="rectangle4"></div>

        <div class="rectangles rectangle1Colonne rectangle2Ligne" id="rectangle5"></div>
        <div class="rectangles rectangle2Colonne rectangle2Ligne" id="rectangle6"></div>
        <div class="rectangles rectangle3Colonne rectangle2Ligne" id="rectangle7"></div>
        <div class="rectangles rectangle4Colonne rectangle2Ligne" id="rectangle8"></div>

        <div class="rectangles rectangle1Colonne rectangle3Ligne" id="rectangle9"></div>
        <div class="rectangles rectangle2Colonne rectangle3Ligne" id="rectangle10"></div>
        <div class="rectangles rectangle3Colonne rectangle3Ligne" id="rectangle11"></div>
        <div class="rectangles rectangle4Colonne rectangle3Ligne" id="rectangle12"></div>

        <div class="rectangles rectangle1Colonne rectangle4Ligne" id="rectangle13"></div>
        <div class="rectangles rectangle2Colonne rectangle4Ligne" id="rectangle14"></div>
        <div class="rectangles rectangle3Colonne rectangle4Ligne" id="rectangle15"></div>

    </div>

</body>

</html>
```

```

<div class=" rectangles rectangle4Colonne rectangle4Ligne" id="rectangle16"></div>

<div class=" rectangles rectangle1Colonne rectangle5Ligne" id="rectangle17"></div>
<div class=" rectangles rectangle2Colonne rectangle5Ligne" id="rectangle18"></div>
<div class=" rectangles rectangle3Colonne rectangle5Ligne" id="rectangle19"></div>
<div class=" rectangles rectangle4Colonne rectangle5Ligne" id="rectangle20"></div>

<div class=" rectangles rectangle1Colonne rectangle6Ligne" id="rectangle21"></div>
<div class=" rectangles rectangle2Colonne rectangle6Ligne" id="rectangle22"></div>
<div class=" rectangles rectangle3Colonne rectangle6Ligne" id="rectangle23"></div>
<div class=" rectangles rectangle4Colonne rectangle6Ligne" id="rectangle24"></div>

<div class=" rectangles rectangle1Colonne rectangle7Ligne" id="rectangle25"></div>
<div class=" rectangles rectangle2Colonne rectangle7Ligne" id="rectangle26"></div>
<div class=" rectangles rectangle3Colonne rectangle7Ligne" id="rectangle27"></div>
<div class=" rectangles rectangle4Colonne rectangle7Ligne" id="rectangle28"></div>

<div class=" rectangles rectangle1Colonne rectangle8Ligne" id="rectangle29"></div>
<div class=" rectangles rectangle2Colonne rectangle8Ligne" id="rectangle30"></div>
<div class=" rectangles rectangle3Colonne rectangle8Ligne" id="rectangle31"></div>
<div class=" rectangles rectangle4Colonne rectangle8Ligne" id="rectangle32"></div>

<div class=" rectangles rectangle1Colonne rectangle9Ligne" id="rectangle33"></div>
<div class=" rectangles rectangle2Colonne rectangle9Ligne" id="rectangle34"></div>
<div class=" rectangles rectangle3Colonne rectangle9Ligne" id="rectangle35"></div>
<div class=" rectangles rectangle4Colonne rectangle9Ligne" id="rectangle36"></div>

<div class=" rectangles rectangle1Colonne rectangle10Ligne" id="rectangle37"></div>
<div class=" rectangles rectangle2Colonne rectangle10Ligne" id="rectangle38"></div>
<div class=" rectangles rectangle3Colonne rectangle10Ligne" id="rectangle39"></div>
<div class=" rectangles rectangle4Colonne rectangle10Ligne" id="rectangle40"></div>

<div id="coursCombinaison">

    <div id="chiffres">

        <div id="chiffre1" class="chiffres"></div>
        <div id="chiffre2" class="chiffres"></div>
        <div id="chiffre3" class="chiffres"></div>
        <div id="chiffre4" class="chiffres"></div>

    </div>

    <div id="couleurs"></div>

        <div id="couleur1"></div>
        <div id="couleur2"></div>
        <div id="couleur3"></div>
        <div id="couleur4"></div>

    </div>

    <div id="clavierNumerique">

        <button class="buttonNumerique" id="button0" onclick="displayNB(0)" ">0</button>
        <button class="buttonNumerique" id="button1" onclick="displayNB(1)" ">1</button>
        <button class="buttonNumerique" id="button2" onclick="displayNB(2)" ">2</button>
        <button class="buttonNumerique" id="button3" onclick="displayNB(3)" ">3</button>

```

```

        <button class="buttonNumerique" id="button4" onclick="displayNB(4)">4</button>
        <button class="buttonNumerique" id="button5" onclick="displayNB(5)">5</button>
        <button class="buttonNumerique" id="button6" onclick="displayNB(6)">6</button>
        <button class="buttonNumerique" id="button7" onclick="displayNB(7)">7</button>
        <button class="buttonNumerique" id="button8" onclick="displayNB(8)">8</button>
        <button class="buttonNumerique" id="button9" onclick="displayNB(9)">9</button>

    </div>

    <div id="finGame">

        <div id="lose">Dynamite Exploded</div>

    </div>

    <div id="victoire">

        <div id="win">Dynamite Defused</div>

        <div id="txt1">Bien joué !<br><br> La combinaison était bien : <span id="replace1">####</span></div>

        <div id="txt2">Temps restant : <span id="replace2">##</span></div>

        <div id="txt3">Nombre de tentative(s) : <span id="replace3">##### ## #####</span></div>

    </div>

    <div id="consigne">Cliquez sur le clavier virtuel ou réel pour générer un chiffre.</div>
    <div id="identiqueChiffre">Le nombre a déjà été inséré dans la combinaison</div>

    <button id="aide" onclick="aide()">Aide</button>
    <button id="aide2" onclick="aide()">Règles</button>
    <button class="returnMP" id="returnMenuP" onclick="returnMP()">Menu</button>
    <button id="recommencer" onclick="recommencerGame()">Recommencer</button>

</div>

<!-- ----- INTERFACE DES REGLES ----- !-->

    <div id="interfaceRegles">
        <div id="boxRegles">
            <h1 id="reglesTitle">Règles du jeu</h1>
            <p>- Le but est de gagner la partie en alignant <span>4 chiffres</span> dans le bon ordre, en <span>1min</span> et <span>10 essais</span></p>
            <p>- Si le joueur a trouvé la combinaison correcte en moins d'une minute et 10 essais, il remporte la partie.</p>
            <p>- Pour commencer, l'ordinateur génère une combinaison aléatoire.</p>
            <p>- Une fois cela fait, le joueur peut commencer à jouer.</p>
            <p>- Le joueur <span>ne peut pas</span> cliquer sur <span>2 mêmes chiffres</span>, ils <span>doivent tous être différents</span></p>
            <p>- Pour cela, il va devoir cliquer sur 4 chiffres différents de son choix parmi les <span>10</span> proposés.</p>
            <p>Les chiffres choisis par le joueur s'affichent et des couleurs sont déterminées par</p>
            <p>-- <span id="red">Rouge</span> : Le chiffre correspondant <span>n'existe pas</span> parmi la combinaison.</p>

```

```

        <p>-- <span id="blue">Bleu</span> : Le chiffre correspondant existe parmi la combinaison, il ne se situe <span>pas
à la bonne place</span>.</p>

        <p>-- <span id="green">Vert</span> : Le chiffre est <span>correcte</span> et se situe à la <span>bonne
place</span>.</p>

        <p>- Le joueur devant deviner la combinaison continue ainsi en proposant sur la ligne suivante une autre
proposition, en prenant bien entendu en compte les indications
des couleurs précédentes.</p>

        <p>- Si le joueur a trouvé la combinaison secrète en moins d'une minute et en moins de 10 essais, a gagné la
partie.</p>

    </div>

    <button class="returnMP" id="returnMPRegles" onclick="returnMP()">Menu Principal</button>
    <button id="returnPlay" onclick="returnPlay()">Jeu</button>

</div>

<!-- ----- INTERFACE DES CREDITS ----- !-->

    <div id="interfaceCredits">

        <div id="boxCredits">
            <h1 id="creditsTitre">Crédits</h1>

            <p class="textCrédits">Groupe : <span>001</span></p>
            <p class="textCrédits">Réalisé par <span>Collot Benjamin</span> et <span>Poncelet Antoine</span></p>

        </div>

        <button class="returnMP" onclick="returnMP()">Menu Principal</button>

    </div>

<!-- ----- FIN DU CODE ----- !-->

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

```

```
//-----  
-----
```

VARIABLES

GLOBALES

```
var counter = 60;  
  
var compteur = 1;  
  
var tour = 0;  
  
var combinaisons = [];  
  
var listing = "";  
  
window.addEventListener("keydown", clavier);
```

```
//-----  
-----
```

AU

CHARGEMENT

```
// génération d'une combinaison  
  
// ANTOINE  
  
    // generation 1er nombre  
    var password = [-1,-1,-1,-1];  
    password[0] = aleat();  
  
    // generation 2e nombre  
    var nextNumber = aleat();  
    while (reprisDansTableau(nextNumber, password)){  
        nextNumber = aleat();  
    }  
    password[1] = nextNumber;  
  
    //generation 3e nombre  
    nextNumber = aleat();  
    while (reprisDansTableau(nextNumber, password)){  
        nextNumber = aleat();  
    }  
    password[2] = nextNumber;  
  
    //generation 4e nombre  
    nextNumber = aleat();  
    while (reprisDansTableau(nextNumber, password)){  
        nextNumber = aleat();  
    }  
    password[3] = nextNumber;  
  
    // Concaténation des 4 chiffres aléatoires  
    password = password[0] + "" + password[1] + "" + password[2] + "" + password[3] + "";  
    console.log(password)
```

```
//-----  
-----
```

MENU

PRINCIPAL

```
// accès à la partie$  
  
// BENJAMIN
```

```

// accès au jeu
function playGame(){
    var el = document.getElementById('menuPrincipal');
    el.style.display = "none";
    var el2 = document.getElementById('interfaceRegles');
    el2.style.display = "none";
    var el3 = document.getElementById('interfaceCredits');
    el3.style.display = "none";
    var el4 = document.getElementById('interfaceJeu')
    el4.style.display = "block";

    // lancement timer
    timer();
}

// accès aux règles du jeu
function reglesDuJeu() {
    var el = document.getElementById('menuPrincipal');
    el.style.display = "none";
    var el2 = document.getElementById('interfaceRegles');
    el2.style.display = "block";
    var el3 = document.getElementById('interfaceCredits');
    el3.style.display = "none";
    var el4 = document.getElementById('interfaceJeu')
    el4.style.display = "none";
}

// accès aux crédits du jeu
function creditsDuJeu() {
    var el = document.getElementById('menuPrincipal');
    el.style.display = "none";
    var el2 = document.getElementById('interfaceRegles');
    el2.style.display = "none";
    var el3 = document.getElementById('interfaceCredits');
    el3.style.display = "block";
    var el4 = document.getElementById('interfaceJeu')
    el4.style.display = "none";
}

// retour au menu principal
function returnMP(){
    var el = document.getElementById('menuPrincipal');
    el.style.display = "block";
    var el2 = document.getElementById('interfaceRegles');
    el2.style.display = "none";
    var el3 = document.getElementById('interfaceCredits');
    el3.style.display = "none";
    var el4 = document.getElementById('interfaceJeu')
    el4.style.display = "none";
}

//-----
// ANTOINE

// définition du timer
function timer(){

```

INTERFACE

JEU


```

timerElt = document.getElementById('timer');
var timer = setInterval(function(){
    console.log(counter);
    timerElt.innerHTML = counter;
    counter--;
    if(counter == 0){
        setTimeout(function(){
            timerElt.innerHTML = "C'est terminé";
            console.log("C'est terminé");
            clearInterval(timer);
            document.getElementById('finGame').style.display = "block";
            document.getElementById('aide').style.display = "none";
            document.getElementById('aide2').style.display = "block";
            document.getElementById('recommencer').style.display = "block";
            document.getElementById('consigne').style.display = "none";
            document.getElementById('identiqueChiffre').style.display = "none";
        },1000);
    }
}, 1000);
}

//-----
---

// BENJAMIN
function clavier(x){
    //alert(x.key);
    // Permet d'activer le clavier numérique
    if(x.key == 0 || x.key == 1 || x.key == 2 || x.key == 3 || x.key == 4 || x.key == 5 || x.key == 6 || x.key == 7 || x.key ==
8 || x.key == 9){
        displayNB(x.key);
    }
}

// affichage des 4 chiffres pour 1 tour

// ANTOINE
function displayNB(nb){
    document.getElementById('identiqueChiffre').style.display = "none";
    console.log("tour " + tour);
    var case1 = document.getElementById("chiffre1");
    var case2 = document.getElementById("chiffre2");
    var case3 = document.getElementById("chiffre3");
    var case4 = document.getElementById("chiffre4");

    if(nb != case1.innerHTML && nb != case2.innerHTML && nb != case3.innerHTML || tour == 4 ){

        //debut de tour
        if(tour == 4){
            essais(case1.innerHTML, case2.innerHTML, case3.innerHTML, case4.innerHTML);
            couleursEssais(couleur1.innerHTML, couleur2.innerHTML, couleur3.innerHTML, couleur4.innerHTML);

            tour = 0;

            case1.innerHTML = "";
            case2.innerHTML = "";
            case3.innerHTML = "";
            case4.innerHTML = "";

```

```

        document.getElementById('couleur1').style.backgroundColor = "white";
        document.getElementById('couleur2').style.backgroundColor = "white";
        document.getElementById('couleur3').style.backgroundColor = "white";
        document.getElementById('couleur4').style.backgroundColor = "white";
    }

    if(case1.innerHTML == ""){
        case1.innerHTML = nb;
    } else {
        if(case2.innerHTML == ""){
            case2.innerHTML = nb;
        } else{
            if (case3.innerHTML == "") {
                case3.innerHTML = nb;
            }else{
                if (case4.innerHTML == "") {
                    case4.innerHTML = nb;
                }
            }
        }
    }

    tour ++;
    // fin de tour
    // vérification des chiffres
    verifCouleurs();
    // vérification si la partie est gagnée
    victoire(case1.innerHTML, case2.innerHTML, case3.innerHTML, case4.innerHTML);

    // enlève la consigne qui aide le joueur à savoir comment commencer le jeu.

}else{
    document.getElementById('identiqueChiffre').style.display = "block";
}

document.getElementById('consigne').style.display = "none";
}

//-----
---

// BENJAMIN

// génération d'un chiffre aléatoire pour le password
function aleat(){
    const MIN = 0;
    const MAX = 9;
    var nb = MIN + (MAX-MIN+1)*Math.random();
    return Math.floor(nb);
}

//-----
---

// ANTOINE

// vérification si le nombre est compris dans le tableau
function reprisDansTableau(nb, tableau){
    var i;

```

```

        var dsTab = false;

        for (i=0; i<tableau.length; i++) {
            if (tableau[i] == nb) {
                dsTab = true;
            }
        }

        return dsTab;
    }
}

```

```

//-----
---
```

```
// BENJAMIN
```

```
// vérification des couleurs
```

```
function verifCouleurs(){
```

```

    var nb1 = document.getElementById('chiffre1').innerHTML;
    var nb2 = document.getElementById('chiffre2').innerHTML;
    var nb3 = document.getElementById('chiffre3').innerHTML;
    var nb4 = document.getElementById('chiffre4').innerHTML;

```

```

    document.getElementById('couleur1').style.backgroundColor = definitionCouleur(nb1, password, 0);
    document.getElementById('couleur2').style.backgroundColor = definitionCouleur(nb2, password, 1);
    document.getElementById('couleur3').style.backgroundColor = definitionCouleur(nb3, password, 2);
    document.getElementById('couleur4').style.backgroundColor = definitionCouleur(nb4, password, 3);

```

```
}
```

```

//-----
---
```

```
// ANTOINE
```

```
// définition des couleurs
```

```
function definitionCouleur(nb, password, indice){
```

```

    if (nb == ""){
        return "none";
    } else if(password[indice] == nb){
        return "green";
    } else if( reprisDansTableau(nb, password)){
        return "blue";
    }else{
        return "red";
    }
}

```

```
}
```

```

//-----
---
```

```
// BENJAMIN
```

```
// affichage des combinaisons dans le stock combinaisons
```

```
function essais(nb1, nb2, nb3, nb4){
```

```

    var el = document.getElementById('stockCombinaisons');
    var next = combinaisons.length;

```

```

    console.log("nb1 : " + nb1 + nb2 + nb3 + nb4);

```

```

// transformer le tableau en combinaison avec les chiffres collés les uns aux autres.

combinaisons.push(nb1 + nb2 + nb3 + nb4);

console.log("Combinaison n°" + next + " : " + combinaisons[next]);

// Permet l'affichage de l'essai.

listing = listing + combinaisons[next] + "<br>" + "<br>";

// Compteur d'essais au dessus des combinaisons précédentes.

document.getElementById('essais').innerHTML = compteur + "/10 essais";
compteur++;

if(compteur < 11){
    console.log('Continue');
}
else{
    document.getElementById('finGame').style.display = "block";
    document.getElementById('aide').style.display = "none";
    document.getElementById('aide2').style.display = "block";
    document.getElementById('recommencer').style.display = "block";
    document.getElementById('consigne').style.display = "none";
    document.getElementById('identiqueChiffre').style.display = "none";
}
el.innerHTML = listing ;
}

//-----
---

// BENJAMIN

// recommencer la partie
function recommencerGame(){
    window.location.reload();
}

//-----
---

// ANTOINE

// vérification si partie gagnée
function victoire(nb1, nb2, nb3, nb4){
    var el3 = document.getElementById('replacer1');
    var el4 = document.getElementById('replace2');
    var el5 = document.getElementById('replace3');

    // Attention Chaine de caractères!
    var nombre = "";
    var nombre = nb1 + nb2 + nb3 + nb4;

    console.log(nombre);

    if(nombre == password){
        document.getElementById('victoire').style.display = "block";
        document.getElementById('txt2').style.display = "block";
    }
}

```

```

        document.getElementById('txt3').style.display = "block";
        document.getElementById('aide').style.display = "none";
        document.getElementById('recommencer').style.display = "block";
        document.getElementById('returnMenuP').style.display = "block";
        document.getElementById('consigne').style.display = "none";
        document.getElementById('identiqueChiffre').style.display = "none";
    }

    // reprant les stats du jeu une fois la partie terminée si le joueur a gagné.
    el3.innerHTML = password;
    el4.innerHTML = counter + " seconde(s)";
    el5.innerHTML = compteur + " /10";
}

//-----

// BENJAMIN

// accès à la page d'aide (renvoie le joueur à la page des règles)
function aide(){

    document.getElementById('menuPrincipal').style.display = "none";
    document.getElementById('interfaceRegles').style.display = "block";
    document.getElementById('interfaceCredits').style.display = "none";
    document.getElementById('interfaceJeu').style.display = "none";
    document.getElementById('returnPlay').style.display = "block";
    document.getElementById('returnMPRegles').style.display = "none";
}

//-----

// BENJAMIN

// retour au jeu en cours
function returnPlay(){

    document.getElementById('menuPrincipal').style.display = "none";
    document.getElementById('interfaceRegles').style.display = "none";
    document.getElementById('interfaceCredits').style.display = "none";
    document.getElementById('interfaceJeu').style.display = "block";
    document.getElementById('returnPlay').style.display = "none";
    document.getElementById('returnMPRegles').style.display = "block";
}

//-----

// ANTOINE

// affichage des couleurs dans le stock combinaisons
function couleursEssais(){

    var nb1 = document.getElementById('chiffre1').innerHTML;
    var nb2 = document.getElementById('chiffre2').innerHTML;
    var nb3 = document.getElementById('chiffre3').innerHTML;
    var nb4 = document.getElementById('chiffre4').innerHTML;

    // vérification des chiffres avec l'apparition des couleurs.

```



```
document.getElementById('rectangle33').style.backgroundColor = definitionCouleur(nb1, password, 0);
document.getElementById('rectangle34').style.backgroundColor = definitionCouleur(nb2, password, 1);
document.getElementById('rectangle35').style.backgroundColor = definitionCouleur(nb3, password, 2);
document.getElementById('rectangle36').style.backgroundColor = definitionCouleur(nb4, password, 3);

}else if(compteur == 11){

document.getElementById('rectangle37').style.backgroundColor = definitionCouleur(nb1, password, 0);
document.getElementById('rectangle38').style.backgroundColor = definitionCouleur(nb2, password, 1);
document.getElementById('rectangle39').style.backgroundColor = definitionCouleur(nb3, password, 2);
document.getElementById('rectangle40').style.backgroundColor = definitionCouleur(nb4, password, 3);

}

}
```

```

@font-face{
    font-family: Army;
    src: url(./fonts/Army.ttf);
}
@font-face{
    font-family: consola;
    src: url(./fonts/consola.ttf);
}
body{
    padding: 0px;
    margin: 0px;
    background-color: #929292;
}
h1{
    margin : 0 auto;
    font-size: 80px;
    font-family: Army;
    padding-bottom: 25px;
}
p{
    font-family: consola;
    padding-left: 35px;
    padding-bottom: 5px;
}
span{
    font-weight: bold;
}
.returnMP{
    font-family: Army;
    font-size: 16px;
    color: white;
    height: 30px;
    width: 150px;
    left: 35px;
    bottom: 60px;
    position: absolute;
    background-color: #393a3b;
    border: solid 2px black;
    cursor: pointer;
}

```



```

#access{
    display: block;
    text-align: center;
    margin: auto;
    margin-top: 310px;
    background-color: white;
    height: 60px;
    width: 150px;
    border: solid black 2px;
    cursor: pointer;
    font-family: Army;
    font-size: 18px;
}

#access:hover{
    display: block;
    text-align: center;
    margin: auto;
    margin-top: 310px;
    background-color: #e2e2e2;
    height: 60px;
    width: 150px;
    border: solid black 2px;
    cursor: pointer;
    font-family: Army;
    font-size: 18px;
}

#interfaceCredits{
    display: none;
    text-align: center;
    display: none;
    height: 720px;
    width: 1280px;
    background-color: #929292;
    margin: auto;
    position: relative;
    margin-top: 100px;
}

.textCrédits{
    padding-left: 10px;
    padding-bottom: 5px;
}

#boxCredits{
    width: 1280px;
    height: 720px;
    background-color: white;
    border: solid 5px;
}

#creditsTitre{
    margin-top: 10px;
}

```

```

#interfaceJeu{
    display: none;
    text-align: center;
    height: 720px;
    width: 1280px;
    background-image: url(./img/camouflage.jpg);
    margin: auto;
    margin-top: 100px;
    border: solid 3px black;
    position: relative;
}

#boxPrin{
    height: 500px;
    width: 1200px;
    background-image: url(./img/camouflage.jpg) no-repeat;
    border: solid 2px black;
    position: absolute;
    left: 35px;
    top: 55px;
}

#timer{
    font-family: Army;
    font-size: 20px;
    color: black;
    height: 30px;
    width: 150px;
    left: 35px;
    top: 12px;
    position: absolute;
    background-color: #719955;
    border: solid 2px black;
    line-height: 30px;
}

#essais{
    font-family: Army;
    font-size: 20px;
    color: black;
    height: 30px;
    width: 150px;
    right: 42px;
    top: 12px;
    position: absolute;
    background-color: #719955;
    border: solid 2px black;
    line-height: 30px;
}

#stockCombinaisons{
    height: 438px;
    width: 300px;
    background-color: white;
    border: solid 2px black;
    position: absolute;
    left: 900px;
    top: 80px;
    font-family: Army;
    font-size: 30px;
    line-height: 22px;
    padding-top: 8px;
}

```

```

        letter-spacing: 6px;
    }

#coursCombinaison{
    height: 350px;
    width: 800px;
    background-image: url(../img/camouflage.jpg) no-repeat;
    border: solid 2px black;
    position: absolute;
    left: 65px;
    top: 80px;
}

#chiffres{
    height: 220px;
    width: 750px;
    background-image: url(../img/camouflage.jpg) no-repeat;
    border: solid 2px black;
    position: absolute;
    left: 22px;
    top: 16px;
    font-family: Army;
    font-size: 230px;
    line-height: 0.85em;
}

#chiffre1{
    height: 185px;
    width: 150px;
    background-color: white;
    border: solid 2px black;
    position: absolute;
    left: 26px;
    top: 16px;
}

#chiffre2{
    height: 185px;
    width: 150px;
    background-color: white;
    border: solid 2px black;
    position: absolute;
    left: 208px;
    top: 16px;
}

#chiffre3{
    height: 185px;
    width: 150px;
    background-color: white;
    border: solid 2px black;
    position: absolute;
    left: 390px;
    top: 16px;
}

#chiffre4{
    height: 185px;
    width: 150px;
    background-color: white;
    border: solid 2px black;
    position: absolute;
    left: 570px;

```

```

        top: 16px;
    }
    #couleurs{
        height: 60px;
        width: 750px;
        background-image: url(../img/camouflage.jpg) no-repeat;
        border: solid 2px black;
        position: absolute;
        left: 22px;
        top: 270px;
    }
    #couleur1{
        height: 15px;
        width: 150px;
        background-color: white;
        border: solid 2px black;
        position: absolute;
        left: 50px;
        top: 292px;
    }
    #couleur2{
        height: 15px;
        width: 150px;
        background-color: white;
        border: solid 2px black;
        position: absolute;
        left: 230px;
        top: 292px;
    }
    #couleur3{
        height: 15px;
        width: 150px;
        background-color: white;
        border: solid 2px black;
        position: absolute;
        left: 410px;
        top: 292px;
    }
    #couleur4{
        height: 15px;
        width: 150px;
        background-color: white;
        border: solid 2px black;
        position: absolute;
        left: 595px;
        top: 292px;
    }

    #clavierNumerique{

    }

    #button0{
        bottom: 190px;
        left: 65px;
    }
    #button1{
        bottom: 190px;
        left: 147px;
    }

```

```

}

#button2{
    bottom: 190px;
    left: 228.5px;
}

#button3{
    bottom: 190px;
    left: 309px;
}

#button4{
    bottom: 190px;
    left: 389.5px;
}

#button5{
    bottom: 190px;
    left: 472px;
}

#button6{
    bottom: 190px;
    left: 553px;
}

#button7{
    bottom: 190px;
    left: 635px;
}

#button8{
    bottom: 190px;
    left: 718px;
}

#button9{
    bottom: 190px;
    left: 800px;
}

#soldatJeu{
    height: 250px;
    width: 250px;
    position: absolute;
    top: 470px;
    right: 30px;
}

#finGame{
    height: 720px;
    width: 1280px;
    background-color: white;
    position: absolute;
    display: none;
}

#explosion{
    position: absolute;
    left: 160px;
    bottom: 150px;
}

#feu{
    position: absolute;
    height: 660px;
    left: 460px;
    bottom: 80px;
}

```

```

#victoire{
    height: 720px;
    width: 1280px;
    background-color: white;
    position: absolute;
    display: none;
}
#win, #lose{
    font-family: Army;
    font-size: 100px;
    padding-top: 30px;
}
#txt1{
    padding-left: 520px;
    padding-top: 150px;
    font-size: 30px;
}
#replace1, #replace2, #replace3{
    font-weight: bold;
}
#txt2{
    padding-left: 460px;
    padding-top: 35px;
    font-size: 30px;
    display: none;
}
#txt3{
    padding-left: 470px;
    padding-top: 35px;
    font-size: 30px;
    display: none;
}
#dynamiteDefused{
    position: absolute;
    right: 660px;
    bottom: 0px;
    height: 700px;
    width: 700px;
}
#aide{
    font-family: Army;
    font-size: 16px;
    color: white;
    height: 30px;
    width: 150px;
    left: 35px;
    bottom: 60px;
    position: absolute;
    background-color: #393a3b;
    border: solid 2px black;
    cursor: help;
}
#aide2{
    font-family: Army;
    font-size: 32px;
    color: white;
    height: 40px;
    width: 250px;
}

```

```

    left: 650px;
    bottom: 80px;
    position: absolute;
    background-color: #393a3b;
    border: solid 2px black;
    cursor: pointer;
    display: none;
}
#returnMenuP{
    font-family: Army;
    font-size: 32px;
    color: white;
    height: 40px;
    width: 250px;
    left: 650px;
    bottom: 80px;
    position: absolute;
    background-color: #393a3b;
    border: solid 2px black;
    cursor: pointer;
    display: none;
}
#recommencer{
    font-family: Army;
    font-size: 32px;
    color: white;
    height: 40px;
    width: 250px;
    left: 940px;
    bottom: 80px;
    position: absolute;
    background-color: #393a3b;
    border: solid 2px black;
    cursor: pointer;
    display: none;
}
.rectangles{
    width: 18px;
    height: 7px;
    border: solid 1px black;
    margin-left: 925px;
    margin-top: 140px;
    position: absolute;
}
.rectangle1Colonne{
    left: 79px;
}
.rectangle2Colonne{ left: 103px;
}
.rectangle3Colonne{
    left: 127px;
}
.rectangle4Colonne{
    left: 151px;
}
.rectangle1Ligne{
    top: -25px;
}

```

```

.rectangle2Ligne{
    top: 20px;
}
.rectangle3Ligne{
    top: 62px;
}
.rectangle4Ligne{
    top: 106px;
}
.rectangle5Ligne{
    top: 150px;
}
.rectangle6Ligne{
    top: 194px;
}
.rectangle7Ligne{
    top: 238px;
}
.rectangle8Ligne{
    top: 285px;
}
.rectangle9Ligne{
    top: 325px;
}
.rectangle10Ligne{
    top: 372px;
}
.buttonNumerique{
    margin-top: 695px;
    height: 70px;
    width: 70px;
    background-color: #cecece;
    padding:6px 0 6px 0;
    font:bold 30px Army;
    color: black;
    border-radius:2px;
    border: solid 2px black;
    position: absolute;
    cursor: pointer;
}
.buttonNumerique:hover{
    margin-top: 695px;
    height: 70px;
    width: 70px;
    background-color: #719955;
    padding:6px 0 6px 0;
    font:bold 30px Army;
    color: black;
    border-radius:2px;
    border: solid 2px black;
    position: absolute;
}
.buttonNumerique:active{
    margin-top: 695px;
    height: 70px;
    width: 70px;
    background-color: #719955;
    padding:6px 0 6px 0;

```



```

        font:bold 40px Army;
        color: black;
        border-radius:2px;
        border: solid 2px black;
        position: absolute;
    }
#consigne{
    margin-top: 580px;
    position: absolute;
    font-size: 20px;
    font-family: Army;
    margin-left: 34px;
    width: 700px;
    background-color: white;
    border: solid 2px black;
    height: 25px;
    line-height: 25px;
}
#identiqueChiffre{
    margin-top: 580px;
    position: absolute;
    font-size: 20px;
    font-family: Army;
    margin-left: 34px;
    width: 700px;
    background-color: white;
    border: solid 2px black;
    height: 25px;
    line-height: 25px;
    display: none;
}

```

```

#interfaceRegles{
    display: none;
    text-align: justify;
    height: 720px;
    width: 1280px;
    background-color: #929292;
    margin: auto;
    position: relative;
    margin-top: 100px;
}

#boxRegles{
    width: 1280px;
    height: 720px;
    background-color: white;
    border: solid 5px black;
}

#reglesTitle{
    text-align: center;
    margin-top: 10px;
}

#returnPlay{
    font-family: Army;
    font-size: 16px;
    color: white;
    height: 30px;
    width: 150px;
    left: 35px;
    bottom: 75px;
    position: relative;
    background-color: #393a3b;
    border: none;
    display: none;
    border: solid 2px black;
    cursor: pointer;
    margin-top: -18px;
}

#red{
    color: red;
}

#blue{
    color: blue;
}

#green{
    color: green;
}

```

```

#menuPrincipal{
    height: 720px;
    width: 1280px;
    background-color: #929292;
    text-align: center;
    margin: auto;
    display: block;
    position: relative;
    margin-top: 100px;
}

#dynamite{
    height: 700px;
    width: 700px;
    position: absolute;
    left: -170px;
    top: 150px;
}

#soldatMenu{
    height: 650px;
    width: 650px;
    position: absolute;
    left: 700px;
    top: 100px;
}

#play{
    left: 200px;
    top: 165px;
}

#regles{
    left: 410px;
    top: 380px;
}

#credits{
    left: 620px;
    top: 610px;
}

.myButtonMP{
    font-size: 80px;
    font-family: Army;
    text-shadow: 0 0 10px black;
    color: white;
    position: absolute;
    background: none;
    border: none;
    cursor: pointer;
}

```