



# Simon : version

## les 4

# fantastiques

Firmin Barbier  
Justin Regatuso  
4TTr  
Informatique  
2022-2023  
Travail de fin d'année

## Table des matières

1 Définition du projet.....	3
1.1 Jeu choisi.....	3
1.2 Règles du jeu.....	3
2 Interfaces et cas d'utilisation.....	4
Menu :.....	4
3 Aperçu visuel.....	8
4 Planification.....	9
5 État d'avancement.....	10
6 Code source final.....	11

# **1 Définition du projet**

## **1.1 Jeu choisi**

Avec Justin, nous avons choisi le jeu du Simon que nous allons revisiter.

## **1.2 Règles du jeu**

D'abord, le jeu, électronique, éclaire une des quatre images (personnages des 4 fantastiques) et produit un son toujours associé à cette couleur. Alors, le joueur doit appuyer sur la touche de la couleur qui vient de s'allumer dans un délai assez court. Si il réussit, il continue sa partie.

Ensuite, le jeu va répéter la même couleur et le même son, puis ajouter au hasard une nouvelle couleur. Le joueur doit reproduire cette nouvelle séquence. Chaque fois que le joueur reproduit correctement la séquence, le jeu ajoute une nouvelle couleur. Si le joueur se trompe dans la reproduction de la séquence, il perd la partie et peut en recommencer une nouvelle.

## 2 Interfaces et cas d'utilisation



### 2.1 Menu d'accueil :

Le menu d'accueil reprend 3 boutons :

- **Jouer** : permet de lancer la page de la partie ;
- **Règles** : permet de lancer la page qui contient les règles du jeu ;
- **Crédits** : permet de lancer la page qui contient les informations sur les créateurs du jeu ou autre info qui ont permis la création du jeu .

## 2.2 Jeu en cours :



Commencer la partie

Score : Nb score

Menu

### 2.2.1 Interface du jeu :

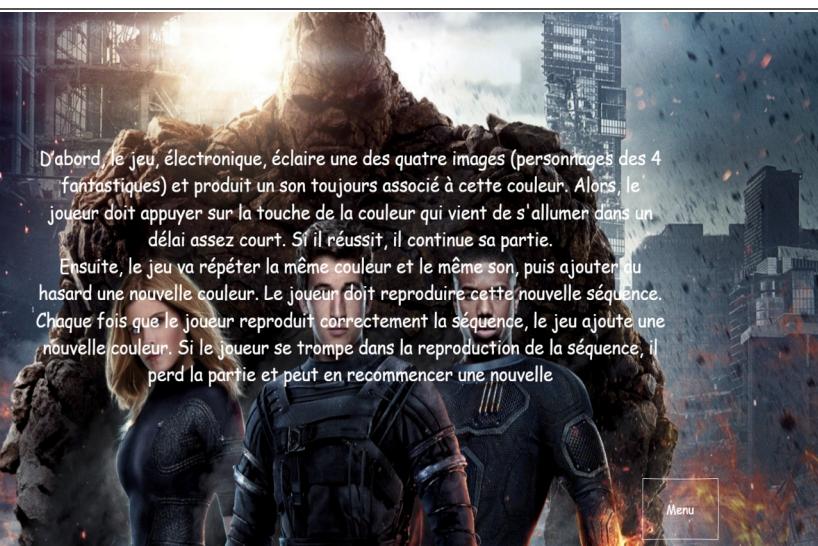
1. L'interface du jeu contient un bouton nommé « Commencer la partie » qui permet de lancer la partie.
2. L'interface du jeu contient un bouton nommé « Menu » qui permet à l'utilisateur de retourner au menu d'accueil.
3. L'interface du jeu contient un encadré qui contiendra « score » avec le nombre de séquences gagnées.
4. L'interface du jeu contient 4 images qui clignoteront (s'éclaireront 1 seconde).

Une couleur est associée à chaque personnage.

1. Mr Fantastique : vert
  2. Torche Humaine : rouge
  3. Chose : jaune
  4. Femme invisible : bleu
5. Le bouton « menu » restera à disposition tout le temps.

## 2.2.2 Déroulé de partie

1. Lancer une partie : L'utilisateur clique sur « commencer une partie ». Une des 4 images s'éclaire, au hasard, 1 seconde et puis s'éteint.
2. L'utilisateur doit cliquer sur l'image qui vient de s'éclairer pour valider la séquence.
3. Si la séquence est correcte, un point supplémentaire s'ajoute et la séquence allongée d'un nouveau clignotement est rejouée.
4. La partie est infinie sauf quand vous perdez la partie .
5. Lorsque vous avez perdu le jeu affiche « Vous avez perdu » s'affiche au milieu. De plus un bouton recommencer s'affichera .
6. Le score sera toujours affiché jusqu'au moment de recommencer la partie le score se réinitialisera .



### Règles :

D'abord, le jeu, électronique, éclaire une des quatre images (personnages des 4 fantastiques) et produit un son toujours associé à cette couleur. Alors, le joueur doit appuyer sur la touche de la couleur qui vient de s'allumer dans un délai assez court. Si il réussit, il continue sa partie.

Ensuite, le jeu va répéter la même couleur et le même son, puis ajouter au hasard une nouvelle couleur. Le joueur doit reproduire cette nouvelle séquence. Chaque fois que le joueur reproduit correctement la séquence, le jeu ajoute une nouvelle couleur. Si le joueur se trompe dans la reproduction de la séquence, il perd la partie et peut en recommencer une nouvelle.

### Règle du jeu :

4 fantastiques: 2022-2023

1. La page s'ouvre et affiche les règles du jeu ;
2. Un bouton nommé « Menu » permet à l'utilisateur de retourner au menu d'accueil.

**Crédit :**



**Crédit du jeu :**

1. La page contient un texte qui indique qui sont les personnes qui sont à l'origine de la création du jeu « revisité » ;
2. Un bouton nommé « Menu » permet à l'utilisateur de retourner au menu d'accueil.

### 3 Aperçu visuel

#### 3.1 Menu d'accueil



#### 3.2 Jeu en cours





## 4 Planification

Tâche à réaliser :	Temps de codage prévu :	Date création de la tâche :	Temps de codage utilisé :
Création du menu avec les boutons « crédit », « jeu en cours », « règle du jeu » (éléments fixes)	1 heure	13 mars	5 heures
Recherche des images pour le menu , jeu en cours , crédit ,règle du jeu + images personnage 4 fantastiques et 4 sons	2 heures	14mars	2 heures
1 bouton s'allume et émet un son	3 heures	15 mars	5 heures
Création d'une séquence (prédéfinie) sur les 4 boutons (4 boutons, 4 lumières, délai de 5 secondes entre chaque son)	5 heures	15 mars	6 heures
Création d'une séquence aléatoire	4 heures	15 mars	2 heures
Esthétique du site général (css)	5 heures	15 mars	10 heures
Création des couleurs aléatoires sur les personnages	2 heures	18 mars	3 heures
Lorsque le joueur clique sur le bouton « Commencer la partie », une séquence de couleur et de sons démarre. Si le joueur gagne, la même séquence se relance suivit d'une nouvelle couleur lié avec un nouveau son. Une séquence gagné vaut 1 point.  Lorsque le joueur répète mal la séquence proposé, le jeu s'arrête et annonce par un texte au milieu de l'écran que le joueur a perdu. Au moment où le texte s'affiche, le bouton « Commencer la partie » se change et le bouton devient « Recommencer la partie ». Ainsi se déroule la partie.	7 heures	21 mars	11 heures
Le jeu est infini jusqu'au moment perdu	1 heures	25 mars	1 heure
Améliorer l'Esthétique du jeu en cours	2 heures	28 mars	3 heures
Test	4 heures	4 avril	1 heure
Débug	7 heures	10 avril	4 heures
Développement du site	8 heures	17 avril	16 heures
Projet final	-----	22et 23 mai	-----

## 5 État d'avancement

Notre jeu est terminé. Nous avons réussi à faire tout ce que nous voulions réaliser. Nous avons même eu le temps de faire des petites améliorations sur le jeu. En rajoutant des éléments qui n'étaient pas dans le dossier de conception.

## 6 Code source final

### Le menu:HTML

```
<!--Justin 4G1;Simon:les 4 fantastiques;2022-2023-->
<!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="styles/accueil.css">
    <title>Simon: Les 4 fantastiques</title>
</head>
<body>
    <div id="container">
        <div id="personnages"></div>
        <div id="titre"></div>
        <a href="pages/play.html">
            <div id="play"></div>
        </a>
        <a href="pages/regle.html">
            <div id="regle"></div>
        </a>
        <a href="pages/credit.html">
            <div id="credit"></div>
        </a>
    </div>
    <script type="text/javascript" src="scripts/accueil.js"></script>
</body>
</html>
```

### Le menu : CSS

```
/*justin;4G1;Simon: les 4 fantastiques;2022-2023*/
/*image de fond*/
body{
    background-image: url(..../images/backrong.jpg); /*image de fond*/
    background-size: cover; /*permet de garder l'image initial*/
    background-repeat: no-repeat; /*permet de garder l'image tel quelle*/
}

#container{
    height:95vh;
}
/*perso en gros plan*/
#personnages{
    background-image: url(..../images/personnages.png); /*image de fond du perso*/
    width: 820px;
    height: 100%;
    background-size: cover; /*permet de garder l'image initial*/
    background-repeat: no-repeat; /*permet de garder l'image tel quelle*/
    bottom: 0px; /*coller l'image coller sur la bas */
```

```
    position: absolute;
}

/*grand titre menu*/
#titre {
    background-image: url(..../images/titre.png);
    width: 300x;
    height: 450px;
    background-repeat: no-repeat;
    margin-top: 25px;
    margin-left: 950px;
}

}

/*bouton du jeu*/
#play{
    background-image: url(..../images/b_playr.png);
    background-size: cover;
    background-repeat: no-repeat;
    width: 500px;
    height: 150px;
    float: right;
    margin-right: 290px;
    margin-top: -150px;
    transition: 500ms;
```

```
}

/*bouton du jeu animation*/
#play:hover{
    filter: brightness(50%);
    transform: scale(1.1);
}

/*bouton des règles*/
#regle{
    background-image: url(..../images/regles.png);
    background-size: cover;
    background-repeat: no-repeat;
    width: 500px;
    height: 150px;
    margin-right: 290px;
    float: right;
    margin-top: 50px;
    transition: 500ms;
}

/*bouton des règles animation*/
#regle:hover{
    filter: brightness(50%);
```

```

        transform: scale(1.1);
    }

/*bouton des crédits */
#credit{
    background-image: url(..../images/credit.png);
    background-size: cover;
    background-repeat: no-repeat;
    width: 500px;
    height: 150px;
    margin-right: -510px;
    float: right;
    margin-top: 250px;
    transition: 500ms;
}

/*bouton des crédit animation*/
#credit:hover{
    filter: brightness(40%);
    transform: scale(1.1);
}

```

## Règles:HTML

```

<!--firmin ;4G3;Simon: les 4 fantastiques;2022-2023-->
<!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="../styles/regle.css">
    <title>Règles</title>
</head>
<body>
    <div id="container">
        <div id="titre">
            <h1>Règles:</h1>
        </div>
        <a href="../index.html">
            <div id="btn"></div>
        </a>
        <div id="text">
            <p>D'abord, le jeu, électronique,<br>
                éclaire une des quatre images (personnages des 4 fantastiques).
            <br><br> Et produit un son toujours associé à cette couleur.
            <br><br>
                Alors, le joueur doit appuyer sur la touche de la couleur qui vient de s'allumer dans un délai
assez court.<br><br>
                Si il réussit, il continue sa partie.
            <br>Ensuite, le jeu va répéter la même couleur et le même son, puis ajouter au hasard une
nouvelle couleur.
            <br><br>Le joueur doit reproduire cette nouvelle séquence.
        </div>
    </div>
</body>

```

```

        <br>Chaque fois que le joueur reproduit correctement la séquence, le jeu ajoute une nouvelle couleur.
        <br><br>Si le joueur se trompe dans la reproduction de la séquence, il perd la partie et peut en recommencer une nouvelle</p></div>
    </div>
</body>
</html>

```

## Règles:CSS

```

/*justin;4G1;Simon: les 4 fantastiques;2022-2023*/
body {
    background-image: url(..../images/regle.jpg);
    background-size: cover;
    background-repeat: no-repeat;
}

/*contient l'ensemble de la page*/
#contenaire{
    border: 1px solid black;
    border-radius: 2px;
    height: 300px;
    width: 300px;
    padding: 100px;
    margin-left: 550px;
    margin-top: 258px;
    background-color: black;
}

/*contient le texte des règle du jeu*/
#text {
    border: 1px solid black;
    border-radius: 2px;
    height: 600px;
    width: 850px;
    background-color: black;
    color: white;
    margin-left: 540px;
    margin-top: 30px;
    opacity: 0.8;
    font-weight: 900;
    font-size: 25px;
    letter-spacing: 3px;
    text-align: center;
}

/*
/*titre règle de la page*/
h1{
    text-align: center;
    font-size: 6.5em;
}

```

```

color: black;
letter-spacing: -7px;
font-weight: 700;
text-transform: uppercase;
animation: titre 1.50s ease-out infinite;
text-shadow: 0px 0px 5px red , 0px 0px 7px red;
font-family:cursive;
}

/*animation du flash du titre*/
@keyframes titre {
from {
text-shadow:0px 0px 10px #fff,
0px 0px 1px #fff,
0px 0px 2px #fff,
0px 0px 5px #fff,
0px 0px 5px #fff,
0px 0px 5px #7B96B8,
0px 0px 15px #7B96B8,
0px 10px 10px #7B96B8,
0px 10px 10px #7B96B8,
0px 10px 10px #7B96B8,
0px 10px 10px #7B96B8,
0px -10px 10px #7B96B8,
0px -10px 10px #7B96B8;
}
}

/*bouton pour retourner au menu*/
#btn{
background-image: url(..../images/menu.png);
height:115px ;
width:450px ;
background-size: cover;
background-repeat: no-repeat;
margin-top: -210px;
float: left;
transition: 500ms;

}

/*bouton pour retourner au menu animation*/
#btn:hover{
filter: brightness(50%);
transform: scale(1.1);
}

```

## Crédit:HTML

```
<!--firmin;4G3;Simon: les 4 fantastiques;2022-2023-->
<!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="../styles/credit.css">
    <title>Crédit</title>
</head>
<body>
    <div class="container">
        <div id="titre">
            <h1>Crédit:</h1>
        </div>
        <div id="texte">
            <h2>Auteurs (jeu):</h2>
            <h3>Justin Regatuso et Firmin Barbier</h3>
            <h2>Auteur redaction texte:</h2>
            <h3>Firmin Barbier</h3>
            <h2>Développeurs:</h2>
            <h3>Justin Regatuso et Firmin Barbier</h3>
            <h2>Graphiste:</h2>
            <h3>Justin Regatuso</h3>
            <h2>Illustrateur:</h2>
            <h3>Firmin Barbier</h3>
            <h2>Interfaces:</h2>
            <h3>Justin Regatuso</h3>
        </div>
    </div>
    <a href="../index.html">
        <div id="btn"></div>
    </a>
    <footer>Ce jeu a été réalisé par Firmin BARBIER et Justin REGATUSO, étudiant en 4 ème informatique
    à l'Institut Notre-Dame de Beauraing</footer>
</div>
</body>
</html>
```

## Crédit:CSS

```
/*justin;4G1;Simon: les 4 fantastiques;2022-2023*/
body{
    background-size: cover;
    background-repeat: no-repeat;
    background-position: center;
    background-color: #000509;
    background-image: url(..../images/logo.png);
    min-height: 90vh;
    width: 100%;
}
```

```

/*texte*/
#texte{
    color: white;
    text-align: center;
}

/*bouton pour retourner au menu*/
#btn {
    background-image: url(..../images/menu.png);
    width: 140px;
    height: 180px;
    margin-right: -150px;
}

/*titre crédit */
h1{
    text-align: center;
    font-size: 6.5em;
    color: black;
    letter-spacing: -7px;
    font-weight: 700;
    text-transform: uppercase;
    animation: titre 1.50s ease-out infinite;
    text-shadow: 0px 0px 5px #fff, 0px 0px 7px #fff;
    font-family:cursive;
}

/*titre crédit animation*/
@keyframes titre {
from {
    text-shadow: 0px 0px 10px blue,
    0px 0px 1px #fff,
    0px 0px 2px #fff,
    0px 0px 5px #fff,
    0px 0px 5px #fff,
    0px 0px 5px #7B96B8,
    0px 0px 15px #7B96B8,
    0px 10px 10px #7B96B8,
    0px 10px 10px #7B96B8,
    0px 10px 10px #7B96B8,
    0px 10px 10px #7B96B8,
    0px -10px 10px #7B96B8,
    0px -10px 10px #7B96B8;
}
}

```

```
}
```

```
/*footer qui contient les info classe , année scolaire etc*/
footer{
```

```
    width: 100%;  
    height: 80px;  
    background-color:black ;  
    color: white;  
    position:fixed ;  
    bottom: 0px;  
    text-align: left;  
    line-height: 80px;  
    margin: 0px;  
    padding: 0px 0 px 0px 20px;  
    box-shadow: inset 0 0 15px #000;  
    border-top: 1px solid white;  
    opacity: 0.8;
```

```
}
```

```
/*sous titre*/
```

```
h2{  
    margin-top: -10px;  
    color:#F8F8FF;  
    text-decoration: underline dotted #e4087e ;  
    font-size: 35px;  
    color: olivedrab;  
    font-family:monospace;
```

```
}
```

```
/*reponse*/
```

```
h3{  
    margin-top: -10px;  
    text-shadow:#ff006e 2.5px 2.5px 0,  
    #8338ec 5px 5px 0,  
    #3a86ff 7.5px 7.5px 0,  
    #333 10px 10px 10px;color:#ffcc00;  
    font-size: 30px;  
    font-family:fantasy;  
    letter-spacing: 3px;
```

```
#btn{
```

```

background-image: url(..../images/menu.png);
height:115px ;
width:450px ;
background-size: cover;
background-repeat: no-repeat;
margin-top: -950px;
float: left;
transition: 500ms;

```

```
}
```

```

/*bouton pour retourner au menu animation*/
#btn:hover{
    filter: brightness(50%);
    transform: scale(1.1);
}

```

### Jeu en cours:HTML

```

<!firmin ; 4G3;Simon: les 4 fantastiques ;2022-2023-->
<!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="..../styles/play.css">
    <title>Play</title>
</head>
<body>
    <a href="..../index.html">
        <div id="btn"></div>
    </a>
    <div id="perdu">Vous avez perdu</div>
    <div class="information">
        <div id="begin"><div id="commencer" onclick="start()">commencer</div><div id="texteguidage"></div></div>
        <div id="redemarrer" onclick="reload()">redémarrer</div>
        <div id="scores">SCORE:</div>
    </div>
    <div class="personnages">
        <div id="msrfantastique" onclick="clic(1)"></div>
        <div id="choose" onclick="clic(2)"></div>
        <div id="torche" onclick="clic(3)"></div>
        <div id="janestorm" onclick="clic(4)"></div>
    </div>
    <script type="text/javascript" src="..../scripts/play.js"></script>
</body>
</html>

```

### Jeu en cours:CSS

```

/*justin ; 4G1;Simon: les 4 fantastiques ;2022-2023*/

```

```

/*bouton qui permet d'accéder au menu*/
#btn{
background-image: url(..../images/menu.png);
height:100px ;
width:400px ;
background-size: cover;
background-repeat: no-repeat;
margin-top: 20px;
float: left;
margin-left: 15px;
transition: 500ms;
margin-top: 10px;
position: relative;
}

/*bouton animation*/
#btn:hover{
filter: brightness(50%);
transform: scale(1.1);
}

body{
background-color:gray;
}

/*div qui contient tout les personnages */
.personnages{
width: 65%;
height: auto;
position: absolute;
margin-top: 150px;
margin-left: 25px;
}

}

/*petit div dans la div personnage qui contient monsieur fantastique*/
#msrfantastique{
background-image: url(..../images/personnages/msrfantastique.png);
width:600px ;
height: 400px;
background-size: cover;
background-repeat: no-repeat;
background-color: white;
opacity: 0.9;
display:inline-block ;
border: 2px solid green;
margin: 5px;
}

```

```

}

/*petit div dans la div personnage qui contient janestorm */
#janestorm{
background-image: url(..../images/personnages/femmeinvisible.png);
width:600px ;
height: 400px;
background-size: cover;
background-repeat: no-repeat;
background-color: white;
opacity: 0.9;
display:inline-block ;
border: 2px solid blue;
margin: 5px;
}

/*petit div dans la div personnage qui contient torche humaine*/
#torche{
background-image: url(..../images/personnages/torche-removebg-preview.png);
width:600px ;
height: 400px;
background-size: cover;
background-repeat: no-repeat;
background-color: white;
opacity: 0.9;
display:inline-block ;
border: 2px solid red;
margin: 5px;
}

/*petit div dans la div personnage qui contient choose */
#choose{
background-image: url(..../images/personnages/choose.png);
width:600px ;
height: 400px;
background-size: cover;
background-repeat: no-repeat;
background-color:white;
opacity: 0.9;
display:inline-block ;
border: 2px solid yellow;
margin: 5px;
}

/*
/*bouton commencer pour démarrer la partie*/
#commencer {
background-image: linear-gradient(to right, #314755 0%, #26a0da 51%, #314755 100%);
width: 15%;
height: 40px;
float: right;
margin-top: 200px;
margin-right: 100px;
}

```

```

padding: 15px 45px;
text-align: center;
text-transform: uppercase;
transition: background-position 500ms;
background-size: 200% auto;
color: white;
box-shadow: 0 0 20px #eee;
border-radius: 20px;
display: block;
font-family: cursive;

}

/*animation du bouton*/
#commencer:hover {
background-position: right center; /* change the direction of the change here */
color: #fff;
text-decoration: none;
}

/*bouton redémarrer*/
#redemarrer{
background-image: linear-gradient(to right, #314755 0%, #26a0da 51%, #314755 100%);
width: 15%;
height: 40px;
float: right;
margin-top: 400px;
margin-right: -375px;
padding: 15px 45px;
text-align: center;
text-transform: uppercase;
transition: 0.5s;
background-size: 200% auto;
color: white;
box-shadow: 0 0 20px #eee;
border-radius: 20px;
display: block;
font-family: cursive;
}

/*animation du bouton*/
#redemarrer:hover {
background-position: right center; /* change the direction of the change here */
color: #fff;
text-decoration: none;
}

/*afficher l'écran perdu*/
#perdu{
z-index: 10000;
position: absolute;
width: 100%;
height: 100px;
}

```

```

background-color: rgba(252, 11, 3, 0.6) ;
background-size: 25px;
color: white;
margin-top: 25%;
text-align: center;
font-size: 60px;
visibility: hidden;
font-family: cursive;
}

/*score*/
#scores{
font-size:50px ;
text-align: center;
height: 250px;
width: 25%;
float: right;
border: 1px solid;
margin-top: 650px;
margin-right: -400px;
border: 1px solid #333;
background-color: skyblue;
font-family: fantasy;
box-shadow: rgba(0,0,255, 0.4) 5px 5px, rgba(0,0,255, 0.3) 10px 10px, rgba(0,0,255, 0.2) 15px 15px,
rgba(0,0,255, 0.1) 20px 20px, rgba(0,0,255, 0.05) 25px 25px;

}

/*Texte "jouer" et "regarder"*/
#texteguidage{
width: 100px;
height: 100px;
margin-bottom: 100px;
position: absolute;
margin-left: 1500px;
font-size: 50px;
margin-top: 140px;

}

```

## Jeu en cours:JS

```

//Justin et Firmin ; 4G1 -4G3;Simon: les 4 fantastiques ;2022-2023

let suite = []//tableau ou va être stoker les nombre générés aléatoirement
let indexEnCours = 0;//le nombre de chiffre généré que contient le tableau
let indexVerif = 0;//Vérifie la suite du tableau qui contient les valeurs
let score = 0;//on initialise le score à 0
//on cible tout les personnage au dessus pour permettre de moins répéter dans chaque fonction
let affscore = document.getElementById("scores");
let mrsf = document.getElementById("msrfantastique")
let pierre = document.getElementById("choose")
let feu = document.getElementById("torche")
let madame = document.getElementById("janestorm")

```

```

//fonction qui démarre le jeu en appuyant sur commencer
function start(){
    document.getElementById("commencer").style.visibility = "hidden"
    aleatoire();
    montrerSuite();
}

//permet de rafraîchir la page (et redémarre le jeu)
function reload(){
    location.reload();
}

//Quand tu clique l'image affiche le numéro cliquer dans la console
//le numéro cliqué est une suite de 1 à 4 image 1 est le numéro 1 et dans cette ordre
function clic(numeroclique){
    if (numeroclique == 1) {
        mrsf.style.backgroundColor = "rgba(82, 235, 52, 0.6)"//quand il clique ça affiche la même couleur
        mais un peu transparent
        setTimeout(function(){
            mrsf.style.backgroundColor = "white"//après un temps il redevient blanc
        },250);
    }
    else if (numeroclique == 2) {
        pierre.style.backgroundColor = "rgba(242, 240, 82,0.6)"//quand il clique ça affiche la même couleur
        mais un peu transparent
        setTimeout(function(){
            pierre.style.backgroundColor = "white"//après un temps il redevient blanc
        },250);
    }
    else if (numeroclique == 3) {
        feu.style.backgroundColor = "rgba(227, 67, 45,0.6)"//quand il clique ça affiche la même couleur
        mais un peu transparent
        setTimeout(function(){
            feu.style.backgroundColor = "white"//après un temps il redevient blanc
        },250);
    }
    else if (numeroclique == 4) {
        madame.style.backgroundColor = "rgba(94, 140, 224,0.6)"//quand il clique ça affiche la même couleur
        mais un peu transparent
        setTimeout(function(){
            madame.style.backgroundColor = "white"//après un temps il redevient blanc
        },250);
    }
    //si le numéro cliqué est === aux nombre générés dans le tableau et que c'est bon on augmente index
    vérif pour qu'il vérifie une fois après (car 1 nombre en plus est généré à chaque fois)
    if (numeroclique === suite[indexVérif]) {
        indexVérif++
        //si le joueur a perdu
        //on met du son "perdu"
        //on affiche une écran quand il a perdu en changeant le visibility"hidden" en "visible"
        //je demande ensuite que tout mes personnage reste en blanc et affiche plus les couleurs
        //et je dis que mon "suite[indexVérif]=0" est égale à 0 pour l'arrêter
    }
}

```

```

}else {
    document.getElementById("perdu").style.visibility = "visible"
    var audio = new Audio('../images/audio/perdu-By-tuna.voicemod.net.mp3');
    audio.play();
    document.getElementById("texteguidage").innerHTML="Rejouez"
    mrsf.style.backgroundColor = "white"
    pierre.style.backgroundColor = "white"
    feu.style.backgroundColor = "white"
    madame.style.backgroundColor = "white"
    suite[indexVerif]=0
}

}

if (indexVerif == suite.length) {
    indexVerif=0;
    start();
    score=score+1//on ajoute au score si la sequence vérifier est correcte
    affscore.innerHTML="Votre score: "+score//on change "score" en "votre score" dans la div qui
contient le score
}
}

//Fonction qui crée un nombre aléatoire
//et l'insère dans un tableau
//il génère des chiffre jusque 4
function aleatoire(){
    let nb = Math.floor(4 * Math.random())+1;
    console.log(nb);
    suite.push(nb);
}

//Fonction qui crée la suite de la séquence
//le temps qui affiche la couleur le délai
function montrerSuite(){
    document.getElementById("texteguidage").innerHTML="Regardez"
    //a chaque seconde on affiche la couleur de la séquence
    indexEnCours = 0
    let augmentation = 600
    for (let i = 0;i < suite.length ;i++){
        setTimeout(afficherCouleur,augmentation);
        augmentation = augmentation + 600;
        setTimeout(eteindre,augmentation);
        augmentation = augmentation + 600;
    }
}

//Fonction qui affiche la couleur
//permet d'avoir le son quand la couleur s'affiche
function afficherCouleur(){
    let numero = suite[indexEnCours];
    indexEnCours++;
    if (numero === 1) {

```

```

mrsf.style.backgroundColor = "green"
var audio = new Audio('../images/audio/green.mp3');//audio
audio.play();
} else {
  if (numero === 2) {
    pierre.style.backgroundColor = "yellow"
    var audio = new Audio('../images/audio/yellow.mp3');//audio
    audio.play();
  } else {
    if (numero === 3) {
      feu.style.backgroundColor = "red"
      var audio = new Audio('../images/audio/red.mp3');//audio
      audio.play();
    } else {
      if (numero === 4) {
        madame.style.backgroundColor = "blue"
        var audio = new Audio('../images/audio/blue.mp3');//audio
        audio.play();
      }
    }
  }
}

//vérifie si la longueur du tableau est bonne et pour dire au joueur qu'il peut jouer
if (indexEnCours === suite.length) {
  setTimeout(function(){
    document.getElementById("texteguidage").innerHTML="Jouez!!"
  },950);
}

feu.style.backgroundColor = "white"

//la fonction nous permet d'éteindre chaque case qui contient le perso pour pas qu'elle reste avec la
//couleur er quelle devinne blanc
function eteindre() {
  feu.style.backgroundColor = "white"
  madame.style.backgroundColor = "white"
  pierre.style.backgroundColor = "white"
  mrsf.style.backgroundColor = "white"
}

```