**OBJECTIF DU JEU**

Une succession de flèches apparaissent a l’écran le joueur doit appuyer sur la touche du clavier qui corresponde. Le joueur à 15 secondes pour faire un certain nb de réussite (appuyer sur les bonnes flèches ) si il ne les fait pas toutes dans le temps impartit il recommence, si il réussit : il gagne.

**COMMENT SA MARCHE**

1. Initialisation des variables.
2. Faire une fonction qui génère des flèches aléatoires.
3. Fonction capable de vérifier la correspondance entre les flèches de l'écran et les touches du clavier.
4. Fonction qui démarre le jeu.
5. Fonction de fin de partie en cas de victoire et en cas de défaite.
6. Fonction pour la gestion du temps

**CE QUE J'AI APPRIS**

* *textContent* sert à afficher ou modifier le texte à l’intérieur d’un élément HTML avec Javascript.
* *querySelector* permet de sélectionner un élément HTML en utilisant un sélecteur CSS, comme *.conteneurFleches* pour sélectionner une classe.
* *getElementById* sélectionne un élément avec un identifiant unique, comme *tempsElement* pour afficher le temps.
* *setInterval* permet d’exécuter une fonction répétée dans le temps à un intervalle régulier.

Exemple : *setInterval(genererFleche, 800)* génère une nouvelle flèche toutes les 800 millisecondes.

*clearInterval* sert a arrêté ses conditions d'intervalle

* L’événement *keydown* détecte la pression des touches du clavier.

La propriété *event.key* permet d’identifier la touche exacte (par exemple, *ArrowUp* pour la flèche du haut).

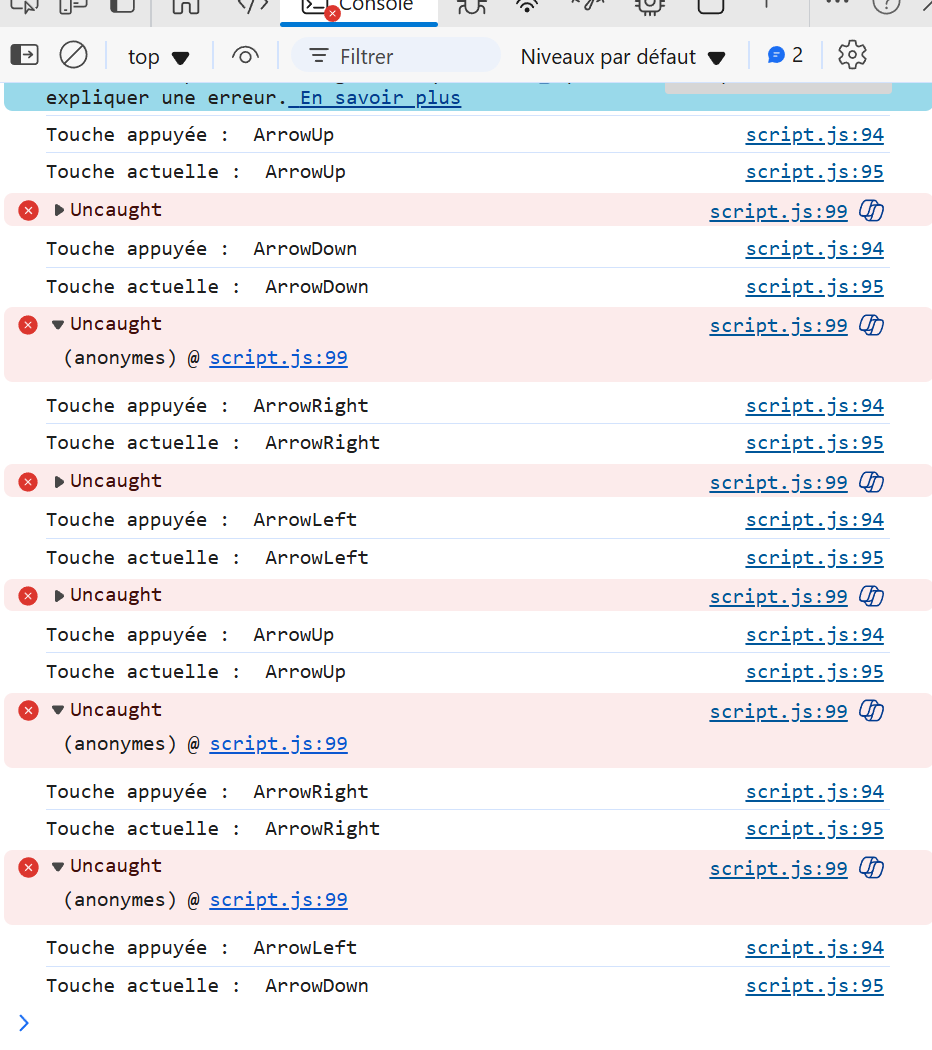
**RESOLUTION D’UN BUG**

Pour le debugage j’ai eu un problème : le score ne s’incrémentait pas quand j’appuyais sur une touche du clavier j’ai donc insérée dans mon code :

*console.log*("Touche appuyée : ", *event.key*);

*console.log*("Touche actuelle : ", *flecheActuelle*);

pour déjà voir si le programme arrivait à faire le lien entre les touches du clavier et les flèches a l’écran. Les valeurs de la console correspondait j’ai donc pu écarter se problème.

**