JEU PENDU

Table des matières

[I. Installation : 2](#_Toc506766045)

[1. Installation sur un serveur WAMP : 2](#_Toc506766046)

[2. Installation sur IIS 2](#_Toc506766047)

[II. Configuration 2](#_Toc506766048)

[1. Configuration des mots à trouver : 2](#_Toc506766049)

[2. Configurer le nombre d’erreurs 2](#_Toc506766050)

[III. Règle du jeu 2](#_Toc506766051)

# Installation :

## Installation sur un serveur WAMP :

Afin d’installer le jeu « Pendu » il faut copier le dossier pendu vers le dossier « www » du wamp (le root directory du serveur).

Ensuite ouvrir le navigateur à l’adresse http://<IP ADRESS>/pendu

## Installation sur IIS

Afin d’installer le jeu « Pendu », il faudra pointer le « site web » ou bien l’application virtuelle vers le dossier « pendu ».

Ensuite ouvrir le navigateur à l’adresse http://<IP ADRESS> :<PORT>/pendu

# Configuration

## Configuration des mots à trouver :

Pour configurer les mots à trouver par l’utilisateur, il faut changer la liste des mots dans le fichier « data-json.js »

## Configurer le nombre d’erreurs

Pour changer le nombre d’erreurs autorisées il faut changer la valeur « TotalError » dans le fichier « app.constants.js » sous le dossier « app/config »

# Règle du jeu

L’objectif du jeu est de découvrir un mot en devinant les lettres le composant.

Le joueur clique sur une lettre du clavier en bas de l’écran, si le mot contient cette lettre celle-ci sera affichée dans toutes ces positions, si la lettre ne fait pas partie du mot le nombre s’incrémente.

Chaque lettre ne doit être cliqué qu’une seule fois.

Le nombre d’erreur est limité à 5.

Si le mot est deviné par le joueur un message de félicitation apparaitra, sinon un message contenant le mot à deviner sera affiché.