

# Examen JavaScript / jQuery (50%)

## Démarrage et affichage (10 points)

- Trouvez votre image de casse-tête.
- Découper l'image en 9 carrés.
- À l'aide de Bootstrap, placez les images dans la page dans l'ordre de votre choix.
  - Ajoutez aux images un id unique.
  -

img1	img2	img3
img4	img5	img6
img7	img8	img9

- Ajoutez le bouton recommencer et le bouton tricher en haut.
- Créez le fichier **casseTete.js**. **Tout votre code** doit se trouver dans **casseTete.js**.

## INDICES :

La **classe img-fluid** permet de manipuler toutes les images en même temps.

Noubliez pas le **this (voir démo)**

**ID** d'une image représente son emplacement , exemple, id="3" signifie en haut à droite

Le **src** représente l'image affichée dans un carré.

## Casse-tête (20 points)

- Créez une variable globale booléenne qui se nomme **premierClique** qui vaut **true** au démarrage.
  - Cette variable sera utilisée pour distinguer le premier du deuxième clique sur le casse-tête.
- Lorsque la souris passe par dessus une pièce, le curseur doit devenir un pointeur.
- Lors d'un premier clique, l'image en question doit disparaître.
- Lors du second clique, **on échange** le src de l'image invisible avec le src de l'image du second clique.
  - **Les images et le ID ne bougent pas, ce n'est que le src qui change.**
- Après le second clique, vérifiez toujours s'il s'agit d'une victoire en appelant la fonction **Victoire**.

## Fonction Victoire (10 points)

- Créez une fonction Victoire qui compare les ID et les src de toutes les images afin de déterminer s'il s'agit d'une victoire.
- Si c'est une victoire, créez une nouvelle division contenant une image de victoire au dessus du casse-tête.

## Boutons (10 points)

- Le bouton **recommencer** replace le casse-tête comme au début.
- Le bouton **tricher** affiche la solution finale et affiche la division de l'image de la victoire.
  - L'utilisateur doit ensuite cliquer sur recommencer pour tenter de résoudre le casse-tête de nouveau. Il ne peut pas revenir à son ancien casse-tête.

## Bonus (2 points) (on ne peut pas avoir plus de 100%)

- Comptez les coups nécessaires pour compléter le casse-tête et faites afficher ce résultat dans une balise H1 dans la division de la victoire.