

Le travail réalisé durant les vacances est comptabilisé pour le cours de **Script Client**. Chaque niveau équivaut à un nombre de point. Les travaux sont à remettre pour le premier jour de cours de l'année scolaire 2022-2023. Je reste disponible sur Discord pour l'une ou l'autre question. Le maximum de points accumulable est 20 points.

**NIVEAU 1 = 1 POINTS**

**NIVEAU 2 = 2 POINTS**

**NIVEAU 3 = 3 POINTS**

**NIVEAU 4 = 4 POINTS**

- L'application doit être agréable à utiliser, joli, fluide et responsive.
- Le code doit être de vous, votre camarade de classe ne sera pas à côté de vous lors de votre stage...
- Testez bien votre application même avec des situations peu probables, mettez-la à l'épreuve.
- Un espace FTP accessible par une URL peut être fourni pour les tests.
- Je suis joignable sur Discord durant tout l'été.

### Exercice 1 – Jeu de Taquin

Un jeu de puzzle où le principe est de replacer dans le bon ordre les pièces en n'en déplaçant qu'une à la fois dans l'espace vide. Pensez à mettre une photo à la place des numéros.

**Niveau 1** : Ordre aléatoire à l'ouverture de la page, on fait le jeu et un message de félicitation lorsque tout est bien placé.

**Niveau 2** : Ajouter un bouton pour lancer mélanger les pièces.

**Niveau 3** : Ajouter un chronomètre.

**Niveau 4** : Stocker le meilleur temps dans une session.



### Exercice 2 – Jeu de Memory

20 cartes sont cachées (10 paires) et vous devez alternativement retourner 2 pièces, si elles sont identiques, elles restent retournées. Le jeu est gagné lorsque toutes les cartes sont visibles.

**Niveau 1** : Jeu simple. Une fois terminé, il faut actualiser la page.

**Niveau 2** : Relancer la partie automatiquement.

**Niveau 3** : Ajouter un chronomètre.

**Niveau 4** : Stocker le meilleur temps dans une session.



### Exercice 3 – Convertisseur Monétaire

Choisissez une monnaie d'origine ainsi que sa valeur et choisissez la monnaie de destination. L'application convertit instantanément. Le Bitcoin en fait partie.

**Niveau 1** : Conversion simple entre 10 monnaies.

**Niveau 2** : Les monnaies de conversion sont enregistrées dans une session.

**Niveau 3** : Les valeurs sont mises à jour en Bitcoin au chargement depuis l'url <https://blockchain.info/ticker>

1 Euro égal

1,12 Dollar  
américain

19 juin à 23:19 UTC · Clause de non-responsabilité

1	Euro
1,12	Dollar américain

### Exercice 4 – Jeu de Lotto Euromillion

Tirage de loterie suivant les règles de l'Euromillion

**Niveau 1** : Tirage et affichage des numéros.

**Niveau 2** : Choix des numéros avant le tirage et vérification.

**Niveau 3** : Avec mise et pot stocké dans une session.  
Les probabilités de gains sont sur internet.

**Niveau 4** : Sécurisez un maximum (tirage et mise depuis PHP).



### Exercice 5 – Formulaire de commande

Avec système de panier (5 produits possibles, quantités variables), les données sont renvoyées dans un tableau.

**Niveau 1** : Formulaire simple, chaque produit a déjà une ligne dans le formulaire avec une quantité à 0.

**Niveau 2** : La liste des produits est vide et il faut ajouter les produits 1 à 1.

**Niveau 3** : Les commandes s'insèrent dans une base de données SQL.

Commande		
idCommandePk	<input type="text"/>	
Date	<input type="text"/>	
Nom et Prénom	<input type="text"/>	
Adresse	<input type="text"/>	
Code Postal	<input type="text"/>	
Ville	<input type="text"/>	
Quantite	Article	Prix unitaire
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

## Exercice 6 – Jeu de Blackjack

1 joueur contre l'ordinateur. Le principe est de ne pas dépasser 21 mais d'avoir plus de 16. Le jeu de carte se réinitialise après avoir atteint la moitié pour éviter les comptes.

**Niveau 1** : Affichage des cartes tirées au sort et comptabilisation des points. L'ordinateur prend des cartes tant qu'il n'a pas au moins 16. Jeu fini lorsqu'il n'y a plus assez de carte

**Niveau 2** : Boucle infinie de partie.

**Niveau 3** : Avec mise et pot stocké dans une session.



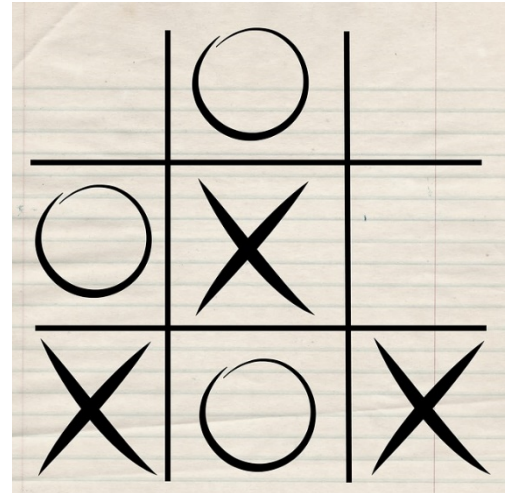
## Exercice 7 – Jeu de Morpion

Jeu bien connu, sur un plateau de 3 sur 3. Alternativement, les joueurs placent un X puis un O. Le gagnant est celui qui aligne 3 éléments identiques.

**Niveau 1** : Le jeu simple. Il faut actualiser la page pour relancer la partie. Préciser quelle pièce soit être placée.

**Niveau 2** : Le système détecte les 3 éléments correctement alignés.

**Niveau 3** : Les scores s'affichent sur le côté en fonction du joueur et les parties se relancent automatiquement.



## Exercice 8 – Manipulation d'image

Contrôler la position, la rotation et le zoom sur une image.

**Niveau 1** : Les 3 types de manipulation.

**Niveau 2** : Ajouter des boutons automatisant des positions par défaut.

**Niveau 3** : Sauvegarder dans une session les paramètres.



## Exercice 9 – Parallaxe 3d

L'effet parallaxe permet de décrocher les éléments les uns des autres selon la position de la souris, du scroll ou de l'orientation du téléphone.

Exemple : <https://www.kikk.be/2015/>

**Niveau 1** : Parallaxe selon la position de la souris. Pensez un univers possédant au moins 5 éléments distinctifs.

**Niveau 2** : Ajouter des rotations sur les éléments et des boutons avec des survols.

