

# JavaScript débutants

Backlog - édition 2021



by FPI



# Projet Quizz JS



# Objectif fonctionnel

## Développer un Quizz de culture générale

Un client peut jouer à un quizz en choisissant 2 modes différents.

L'expérience utilisateur doit être la plus agréable possible.

### Projet

#### Choisissez votre défi :

##### Défi Chrono !

vous avez 3 minutes pour répondre à un maximum de question  
chaque bonne réponse vous ajoute 4 secondes  
et les mauvaises réponse vous pénalisent de 2 secondes

##### Défi Incollable !

vous avez une limite de 20 secondes par question,  
le jeu s'arrête au bout de 5 erreurs



# Contraintes

Tout votre code doit être sur git.

La notation de groupe tient compte des commentaires dans votre code, de la bonne distribution des tâches entre membres de l'équipe.



# Stories



# Story #01

**EN TANT QUE** utilisateur  
**JE VEUX** pouvoir choisir un défi  
**AFIN DE** diversifier le jeu

## Definition of Done

Lorsque je clique sur un des bouton défi, le jeu commence.



# Story #02

**EN TANT QUE** utilisateur  
**JE VEUX** un timer  
**AFIN DE** connaître mon temps de jeu restant

## Definition of Done

Un décompte s'affiche et diminue.  
Le temps de jeu de départ dépend du défi choisi.



# Story #03

**EN TANT QUE** developpeur  
**JE VEUX** le temps doit être ajusté en fonction du défi choisi  
**AFIN DE** respecter les règles du jeu

## Definition of Done

Il est augmenté/diminué en fonction de la réponse donnée pour le  
défi1

Il repasse à 20 sec pour le défi2





# Story #04

**EN TANT QUE** développeur  
**JE VEUX** surligner la réponse choisie  
**AFIN DE** éviter les confusion du choix de réponse de l'utilisateur

## Definition of Done

Lorsque la souris du joueur passe au dessus d'une réponse (sans cliquer) elle est surlignée en vert, et aucune couleur sinon.



# Story #05

**EN TANT QUE** utilisateur  
**JE VEUX** les questions s'enchaînent automatiquement  
**AFIN DE** poursuivre le jeu

## Definition of Done

Une nouvelle question apparaît lorsque l'utilisateur clique sur une réponse



# Story #06

**EN TANT QUE** développeur  
**JE VEUX** des questions dans un ordre aléatoire  
**AFIN DE** l'utilisateur ne puisse pas tout apprendre par coeur

## Definition of Done

Les questions doivent donc défiler dans un autre aléatoire



# Story #07

**EN TANT QUE** utilisateur

**JE VEUX** les réponses doivent être affichées dans un ordre aléatoire

**AFIN DE** l'utilisateur ne puisse pas tout apprendre par cœur

## Definition of Done

L'ordre des réponses doit être aléatoire



# Story #08

**EN TANT QUE** développeur  
**JE VEUX** je ne peux pas avoir 2 fois la même question  
**AFIN DE** renforcer la difficulté

## Definition of Done

On créera un tableau contenant les questions déjà posées.  
Lors d'une nouvelle question, on vérifiera que la question n'est pas encore posée, sinon on en choisi une autre



# Story #09

**EN TANT QUE** développeur  
**JE VEUX** arrêter la partie lorsque c'est fini  
**AFIN DE** respecter les règles

## Definition of Done

Une fenêtre apparaît à la fin du jeu et l'écran d'accueil réapparaît  
comme au début pour une nouvelle partie.

Une fonction de fin est créée pour vérifier si le jeu doit s'arrêter ou  
non



# Story #10

**EN TANT QUE** utilisateur  
**JE VEUX** connaître mon score en temps réel  
**AFIN DE** adapter ma stratégie

## Definition of Done

Une bannière apparaît avec le nombre de bonnes et de mauvaises réponses.



# Story #11

**EN TANT QUE** developpeur  
**JE VEUX** sauvegarder l'état du jeu dans le localStorage  
**AFIN DE** converser l'état du jeu

## Definition of Done

Seront stockés au fur et à mesure dans le localStorage

- Le temps restant
- Le nombre de bonnes et de mauvaises réponses
- Les questions déjà posées





# Story #12

**EN TANT QUE** utilisateur  
**JE VEUX** un bouton « abandonner » qui stoppe le jeu  
**AFIN DE** recommencer le jeu

## Definition of Done

Le défi s'arrête et on revient sur la page d'accueil



# Story #13

**EN TANT QUE** utilisateur  
**JE VEUX** faire une pause  
**AFIN DE** avoir de me reposer

## Definition of Done

Si l'utilisateur clique sur le bouton « pause », le compteur s'arrête  
et le bouton change de nom en « reprendre »  
Afin que l'utilisateur ne puisse pas tricher, à la reprise, une  
nouvelle question est donnée.



# Story #14

**EN TANT QUE** développeur  
**JE VEUX** fournir de la documentation  
**AFIN DE** faciliter le travail d'autres développeurs qui sont sur le  
même projet

## Definition of Done

Le code est correctement commenté.



**Bon courage, amusez vous bien :)**

