

Le jeu du pendu

Table des matières

Introduction.....

Règles du jeu.....

l'interface.....

partie technique

La logique que j'ai utilisé

Les outils utilisés

Introduction :

Voici le jeu du pendu, le premier projet passerelle de la formation qui vise à mettre en place de A à Z le jeu bien connu "le pendu".

Règle du jeu :

Le joueur doit deviner le mot qui est **caché** ! Pour ce faire il doit **appuyer** sur les lettres à l'aide de sa **souris** ou le **tactile**, si la lettre est présente dans le mot alors elle est **révéler**, mais si elle ne l'est pas alors une partie du **pendu apparaît**. Au total le joueur a le droit à **7 erreurs maximum**, au bout de 7 le pendu est **complet** et la partie est **perdu** !

L'interface :

Le jeu possède un système de **mémoire** qui va **comptabiliser** le **nombre de victoires consécutives** et cela même si le navigateur est **fermé** !

Un **bouton** "Menu" qui **redirige** vers la page **index.html**, qui dans ce cas, était **lié a mon site internet**.

Un **bouton** musique : on/off qui permet de **couper** la **musique principale**.

Un **bouton** "appuyé ici pour commencer le jeu" qui va **initialiser** la partie.

Un **bouton** "tu as deviné le mot ?" qui va permettre au joueur de **saisir un mot**.

Un **bouton** "rejouer" pour **recommencer** en cas de **victoire** ou de **défaite**.

PARTIE TECHNIQUE

La logique que j'ai utilisée:

utiliser une API pour générer un mot **aléatoire**.

Transformer le mot généré en mot **sans accent** .

générer un **tableau** avec un caractère "_" pour **chaque lettre** du mot précédent et transformer le **tableau** en une **chaîne de caractères** avec un espace entre chaque valeur " _ _ _ _ " et afficher la chaîne de caractères " _ _ _ _ " sur le site.

stocker toutes les **touches** du clavier dans une **variable** "boutonsClaviers"

Pour **chaque bouton** présents dans la variable on ajoute un **événement "click"** qui va **stocker** dans une **variable** "guess" le **caractère** présent dans la touche appuyée, en **MINUSCULE**.

Si le mot à deviner **contient** la **valeur** de la variable "Guess", on crée une **boucle** qui va parcourir **chaque caractère** de notre **motSansAccents**

Si le caractère à la position [i] **correspond** à la **valeur** et au **type** de notre variable "Guess", on **remplace** la valeur "_" du caractère à la **position [i]** de **leMotCacher** par la valeur de "Guess".

Si la lettre sélectionnée n'est **pas présente** dans le mot à deviner , On **rajoute 1** au **compteur d'erreur** et on **charge l'image** correspond au nombre d'erreurs (1 erreur = 1 morceau du pendu).

On **rappelle** le mot caché pour que les lettres découvertes soient **mises à jour** au niveau de **l'interface**.

Si le **compteur d'erreur atteint 7** on **enlève** les possibilités de **saisis**(clavier + boutons) et on met à jour **l'interface**.

Si le tableau **leMotCacher**, une fois **converti** en chaîne de caractères, est **égal** à **motSansAccents** OU si la **saisie** du joueur est **égal** a **motSansAccents** (la variable motSansAccents contient le mot a deviner) alors **le joueur a gagné** et donc on **enlève** les possibilités de **saisie** et on met à jour **l'interface**.

Les outils utilisés :

-l'API trouve-mot.fr pour générer un mot aléatoire .

-jQuery

-l'IA MidJourney pour les images de fond.

-ChatGPT pour la fonction qui enlève les accents et pour diverses questions concernant l'organisation de mon projet.

-Pixabay pour les musiques.