Travail 3 – Mémoire

Travail d’équipe (2-3 personnes)

Remettre sur LÉA à la date indiquée sur LÉA

25 % de la note finale

# Objectif

Le but du travail est de continuer notre apprentissage de la programmation en JavaScript, mais cette fois-ci en la faisant dans le navigateur. Nous ferons un petit jeu de mémoire.

# Énoncé

En ouvrant la page index.html, vous devez afficher un formulaire qui contient deux champs. Le premier est pour le nombre de paires du jeu et le deuxième est pour le nom du joueur. Utilisez le champ de type *number* avec un *step* de 1 pour le nombre de paires. Vous devez aussi mettre un bouton pour lancer le jeu.

## Validations

Au clic du bouton, vous devez tout d’abord valider que les champs sont remplis et que leur valeur se situe :

* Entre 2 et 10 pour le nombre de paires.
* Le nom doit être alphanumérique

Si les données ne sont pas valides, vous ne devez pas créer le jeu, mais seulement afficher l’erreur en haut du formulaire.

Si les données sont valides, créez le jeu et cachez le formulaire.

## Jeu

Affichez les cartes sur une ligne. Quand l’utilisateur clique sur une carte on affiche ce qu’il y a en dessous. L’utilisateur peut ensuite cliquer sur une autre carte. Elle se retourne aussi. Si le symbole est le même, cacher la carte. Si le symbole n’est pas le même, retournez les cartes après 1 secondes. Une partie dure 5 minutes maximum. Afficher le temps restant à tout moment pour que l’utilisateur sache le temps qu’il lui reste.

Fin du jeu :

* S’il ne reste plus de temps, le jeu se termine : un message s’affiche sous le jeu : vous avez perdu!
* S’il n’y a plus de cartes visibles, le jeu se termine : « Vous avez gagné »

## Test Fonctionnel

Faites un test fonctionnel pour le cas où l’utilisateur entrerait 1 paires et 1 minutes dans le formulaire et le soumettrait ensuite.

# Critères d’évaluation

Asynchrone (affichage des cartes, fin de partie) : 10 %

Validations : 20 %

Jeu fonctionnel (gestion des clics, fin de partie, etc.): 30 %

Documentation des fonctions avec JSDoc: 10 %

Test fonctionnel : 10 %

Utilisation d’un objet : 10 %

Utilisation de git. Au moins 3 commit par étudiant: 10 %

Visuel agréable : bonus maximal de 10 %

# Remise

Remettez fichier contenant le lien vers votre dépôt sur LÉA avant la date indiquée sur LÉA.