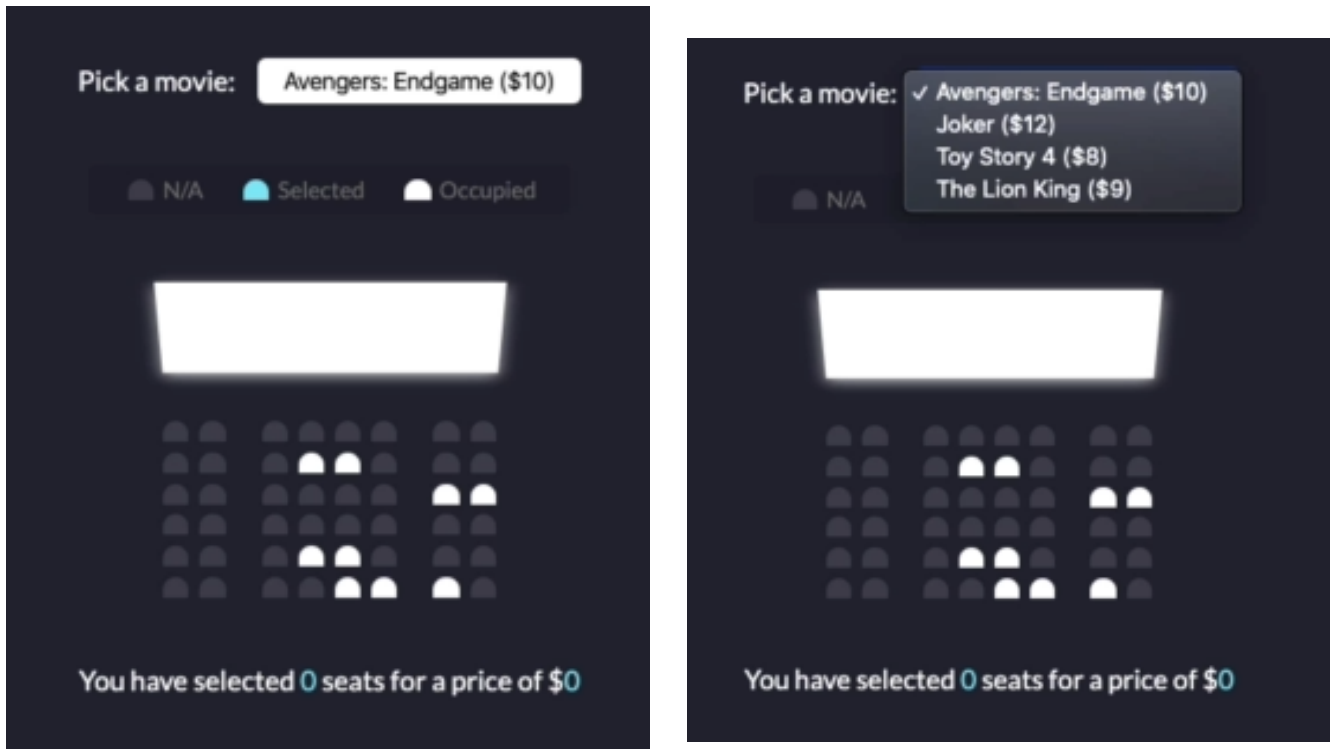


MINI-PROJETS JAVASCRIPT (2-DMWM)

Sujet 1 : Développez un système de gestion des réservations d'une salle de cinéma. La salle peut projeter plusieurs films et a un nombre de places défini. Chaque place peut réserver la place qu'il souhaite dans la salle. Aussitôt réservé, cette place sera indisponible pour le client suivant.



Sujet 2 : Créez un lecteur personnalisé de vidéos. Ajouter les boutons et les icônes que vous souhaitez de manière à bien personnaliser ce lecteur. La capture ci-dessous n'est qu'un exemple.



Sujet 3 : Créer une application qui manipule des personnes fictifs (fake) et millionnaires. Les captures suivantes vous montrent les fonctionnalités que doivent permettre votre application. Vous pouvez vous aider du site **randomuser.me**

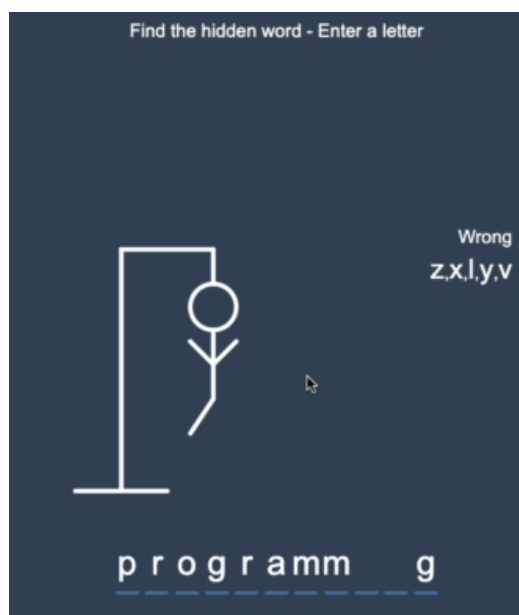
Add User 🧑
Double Money 💰
Show Only Millionaires 🏠
Sort by Richest ↓
Calculate entire Wealth 📊

Person	Wealth
Alfonso Cano	\$278,079.00
Valdemar Thomsen	\$527,193.00
Salvador Jimenez	\$105,290.00

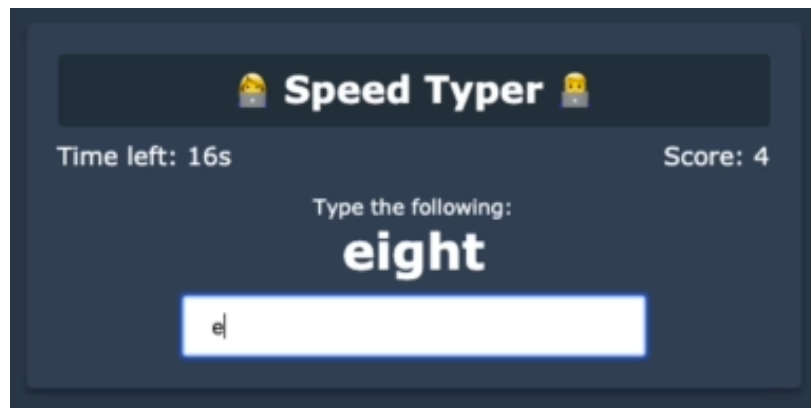
Add User 🧑
Double Money 💰
Show Only Millionaires 🏠
Sort by Richest ↓
Calculate entire Wealth 📊

Person	Wealth
Valdemar Thomsen	\$2,108,772.00
Alfonso Cano	\$1,112,316.00
Total Wealth:	\$3,221,088.00

Sujet 4 : Développez en Javascript le célèbre jeu du pendu (HangMan).



Sujet 5 : Développez un jeu qui demande à l'utilisateur de taper des mots le plus rapidement possible. Le jeu comporte 3 modes de difficultés (*Easy, Medium, Difficult*).



Sujet 6 : Créez une application qui permet de gérer des cartes (recto-verso). Le rafraichissement de la page ne supprimer pas les cartes créés.



Sujet 7 : Créez une réplique du jeu MasterMind. L'utilisateur doit deviner un code de 4 chiffres. Il a le droit à 10 tentatives. A chaque tentative, l'application lui affichera combien de chiffres sont au bon endroit et combien le sont au mauvais, sans lui dire de quel chiffre il est question. Les chiffres qui n'appartiennent pas au code ne seront pas traités.

Sujet 8 : Créer une application qui affiche l'heure en fonction du pays entré par l'utilisateur. L'application doit aussi comporter deux fonctionnalités : un chronomètre avec des options de démarrage, pause, et remise à zéro, ainsi qu'une minuterie où l'utilisateur peut définir un compte à rebours.

Sujet 9 : Construire une application qui affiche des données météo en fonction d'une ville donnée par l'utilisateur. Vous pouvez simuler l'utilisation d'une API publique en préchargeant des données météo dans un fichier JSON.

Sujet 10 : Créer une application où les utilisateurs peuvent ajouter, modifier, rechercher et supprimer des contacts. Chaque contact pourrait inclure un nom, un numéro de téléphone et une adresse e-mail.