



# Travaux Pratiques : Enoncés

## 324-TP01\_JQuery\_Jeu\_Des\_Paires

**Objectif :** - Mise en œuvre de JQuery.

Nous allons créer un petit jeu où il faut retrouver les paires de cartes identiques.

Le jeu sera constitué d'une grille de 4x4 d'images de chats, lapins ou ustensiles de cuisine.

Récupérer le code html et css du TP : fichiers

324-TP01\_JQuery\_Jeu\_Des\_Paires.css  
324-TP01\_JQuery\_Jeu\_Des\_Paires.html

Créer un fichier JavaScript qui contiendra toutes les fonctions nécessaires au jeu :

Fonction d'initialisation du DOM qui appellera la fonction « jouer() ».

La fonction « jouer() » :

Création d'un tableau (déclaré en **variable globale**) initialisé par une fonction appelée « chargerPaires() » dont les « urls » des 2x8 images seront construites comme suit :

url = "images/pairesXX/N.jpg"      où  
XX est le numéro de paires que vous choisissez (01 sont les chats, 02 les lapins, 03 les ustensiles de cuisine)  
N est le numéro de l'image : de 1 à 8

Exemple : l'image "images/paire01/1.jpg" sera mise dans l'élément 0 et 8 du tableau (l'image 2 sera dans l'élément 1 et 9, ...)

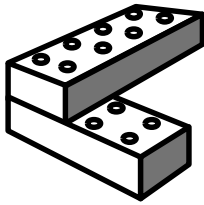
Une fonction « braserPaires() », dont l'algorithme vous est donné ci-dessous, permettra de brasser les urls du tableau :

```
FONCTION braserPaires()  
  Début  
    Pour i De 0 A 15 Faire  
      J = nombre aléatoire entre 0 et 15  
      Inverser élément i et j du tableau  
    FinPour  
  Fin
```

Création d'une liste « ul » de 16 « li » dont chaque « li » contiendra une balise « img » avec comme attribut « src » le contenu d'un élément de tableau.

Cacher toutes les images.

Mettre un gestionnaire d'évènement « click » sur toutes les « li » dont l'algorithme de la fonction de callback vous est donné ci-dessous :



## Travaux Pratiques : Énoncés

### 324-TP01\_JQuery\_Jeu\_Des\_Paires

*Si (première\_image\_retournée = vrai) alors*  
    *Montrer l'image*  
    *Mettre un attribut class=retourner sur l'image*  
    *image1src = source de l'image*  
    *première\_image\_retournée = faux*  
*Sinon*  
    *Si (l'image n'est pas une image retournée : attribut class inexistant) alors*  
        *première\_image\_retournée = vrai*  
        *Montrer l'image*  
        *Mettre un attribut class=retourner sur l'image*  
        *image2src = source de l'image*  
        *Si (image1src = image2src) alors*  
            *Supprimer le gestionnaire d'évènement click des 2 li des images*  
            *Supprimer l'attribut class sur les 2 images*  
    *Sinon*  
        *Recacher les 2 images au bout de 3 secondes*  
        *Supprimer l'attribut class sur les 2 images*  
*Finsi*

Initialiser une variable pour « première\_image\_retournée » à vrai au début de la fonction « jouer() ».

Extrait de code :

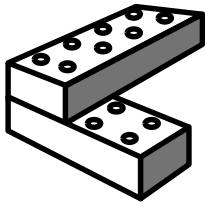
```
function jouer() {
    tabPaires = [];
    premiereImage = true;

    chargePaires();
    brassePaires();

    <!--création de la liste ul -->
    ...
    <!--envoi dans la div conteneur -->
    ...
    <!-- cacher les img -->
    ...
    <!-- mise en place des gestionnaires click sur les li -->
    ...
}

function brassePaires() {
}

function chargePaires(numPaire) {
}
```



## Travaux Pratiques : Enoncés

### 324-TP01\_JQuery\_Jeu\_Des\_Paires

Pour aller plus loin, il est possible de compter le nombre de coup joué, le nombre de paires retournées.

Par un select, il est possible de demander au joueur de choisir sa catégorie d'images.