



Travaux Pratiques : Enoncés

322-TP07_JS_Dom_NombreMystere

Objectif : Création d'un petit jeu

- Faire découvrir un nombre mystérieux choisi par l'ordinateur (fonction `Math.random()` de JS)
- 7 essais maximum, avec message et solution au bout du 7^{ème}
- A chaque proposition on signale si elle est trop grande ou trop petite dans « Message »
- Les différentes réponses sont affichées dans « Réponse » : ex 45 - 22 - 35 -
- Si le nombre est trouvé un message apparaît
- A tout moment, on peut connaître la solution par le bouton « Solution »
- Le bouton « Nouveau jeu » relance une partie

Seul la balise « input type text » de la proposition est accessible. Les autres sont en lecture seule pour l'utilisateur (voir `readOnly`).

Penser à la gestion (autorisation ou non) des boutons (propriété `disabled`).

Pour aller plus loin, ajouter une gestion de temporisation (voir doc `setTimeout()` et `clearTimeout()`).