DESCRIPTION D'UNE SITUATION PROFESSIONNELLE		
PARCOURS	SISR	SLAM ⊠

Lieu de réalisation	2 rue lacaze ,75014 Paris CFA CERFAL Campus Montsouris	
Période de réalisation	Du: 19/10/2021	Au: 2/11/2021
Modalité de réalisation	SEUL ⊠	EN EQUIPE □

Intitulé de la mission	Jeu du pendu en js html css	
Description du contextede la mission	Après de multiples exercices en js, nous avons eu pour mission de faire le jeu du pendu en js, html et	
contextede la mission	CSS	

Contraintes & Résultat	Ressources fournies / contraintes techniques / Résultats attendu
	Jeu fonctionnel
	 Image qui change quand on se trompe (trouver la logique) réussi
	 Faire trouver un mot parmi une liste de mots (sélection et afficher un mot) réussi
	 Clavier utilisable (styliser un clavier et trouver un moyen de l'utiliser) réussi
	 Changer de couleur ou non si une personne a trouvé une bonne lettre (foncer une couleur de clavier et la mettre en évidence) - réussi
	 Notifier si la personne a gagné ou perdu (si une lettre choisie correspond à ce qu'il y a sur la partie "mot à trouver" lettre trouvée jusqu'à ce que tout corresponde sinon perdu) - réussi
	 Bouton pour changer de mot quand le joueur a perdu / quand il le veut (trouver la logique – il faut rafraîchir la

	page) - réussi	
Productions associées	Liste des documents produits et description	

Modalités d'accès	Identifiants, mots de passe, URL d'un espace de stockage et présentation de l'organisation du stockage
aux productions	https://phangwilly.com/jeux/pendu/index.php

Description détaillée de la situation professionnelle retenue et des productions réalisées

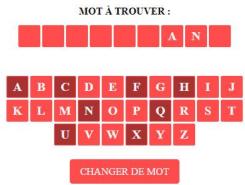
en mettant en évidence la démarche suivie, les méthodes et les techniques utilisées

JEU DU PENDU

PAR PHANG WILLY SIO2 SLAM

Trouvez le mot caché au risque de tuer le pendu. Choisissez une par une vos lettres!





Ce que l'on voit quand l'on joue :

Afficher les lettres trouvées / non trouvées Changer l'image si l'on se trompe Changer de mot Bouton pour changer de mot

Fichier HTML contenant un peu de JS Mot à trouver Clavier

```
function propose(element)
   //changement de couleur du lettres cochées
   if(element.style.backgroundColor=="rgb(165, 49, 49)" ||fini) return;
   var lettre=element.innerHTML;
   changeCouleur(element, "rgb(165, 49, 49)");
   var trouve false;
   for(var i=0; i<tailleMot; i++) {
       if(tableauMot[i].innerHTML==lettre) {
          tableauMot[i].style.visibility='visible';
           trouve=true;
           lettresTrouvees++;
   if(!trouve){
       coupsManques++;
       document.images['pendu'].src="images/pendu_"+coupsManques+".jpg";
       if(coupsManques==9){
           alert("Vous avez perdu !"); //alterte si on a perdu
           for(var i=0; i<tailleMot; i++) tableauMot[i].style.visibility='visible';</pre>
           fini true;
   //si les lettres correspondent à la taille du mot chosi = gagné
   if(lettresTrouvees--tailleMot){
       alert("Bravo ! Vous avez découvert le mot secret !"); //alerte si on a gagné
       fini=true;
```

Fichier js

Met en évidence si un joueur a trouvé ou non une lettre Changement d'images en fonction des coups ratés avec une boucle Alerte si un joueur a perdu ou gagné