

Programmation Web 2 - TP0 : Memory

Le but de ce TP est de réaliser une implémentation du jeu Memory en temps limité, en HTML/javascript.

Afficher un bouton start qui va lancer (ou relancer) la partie.

Affichage du plateau

Constituer une bibliothèque de 8 images plus une qui servira de dos pour les tuiles.

Au démarrage de la partie, mélanger aléatoirement le tableau contenant les images et afficher un plateau de 4x4 tuiles montrant pour le moment uniquement le dos des tuiles.

Les tuiles affichées devront avoir des coins arrondis et des bordures.

Gestion d'événements

Un clic sur une tuile doit retourner la tuile face visible et modifier la couleur de sa bordure. Un 2e clic sur cette tuile ou sur une tuile qui fait déjà partie d'une paire révélée ne doit rien déclencher. Un 2e clic sur une autre tuile face cachée doit révéler cette tuile. Si les deux tuiles révélées ont la même image, le joueur peut continuer immédiatement. Dans le cas contraire il ne peut plus interagir avec aucune tuile pendant une seconde, puis les deux tuiles sont de nouveau retournées face cachée et une nouvelle tentative est possible.

Quand la souris passe sur une tuile, la couleur de la bordure doit être modifiée. Puis revenir à l'état initial lorsque la souris quitte la tuile.

Chronomètre

Gestion d'un chronomètre, initialisé à 2 minutes. A chaque seconde le temps restant est affiché. Quand le temps est écoulé, l'interface est bloquée et un bouton rejouer est proposé.

Rappel

quelques méthodes javascript:

- `getElementById(id)`
- `addEventListener(event,function({}))`
- `setInterval(function({}),delay), clearInterval(id)`
- `setTimeout(function({}),delay),clearTimeOut(id)`