**INSTRUCTIONS**

Réaliser un jeu de SHIFUMI en utilisant Jquery, vous devez soigner la partie front-end. Le jeu doit être responsive (la techno est libre). Le jeu devra avoir comme fonctions :

* 1 compteur de victoire
* L’utilisation de Jquery UI pour le drag&drop des éléments
* Un pourcentage de victoire
* Un jeu qui doit jouer contre l’IA

**But du jeu :** gagner 4 parties. Une partie comprend 3 manches. Il faut gagner les trois manches pour gagner une partie. Je jeu est terminé quand le joueur à gagner les 4 parties. Le pourcentage est calculé en fonction des parties gagnées.

**Couleurs principales :**

Fond : #F9F1F1

Terrain jeu : #77AF9C ou #285943

Eléments : #FB7923

**Police** :

Titre : Japanese 2020

Autre :

**Déroulement du jeu :**

Variable joueur ciseaux

Variable joueur feuille

Variable joueur Pierre

Variable aléatoire IA

Lancement : le joueur choisit un élément (pierre, feuille, ciseaux). Au déplacement de l’élément dans le cadre (terrain de jeu). L’IA génère un élément aléatoire (pierre, feuille, ciseaux). Ensuite il compare son élément avec celui du joueur. Il lance ensuite une série de conditions :

* Si élément IA Feuille est supérieur à Pierre alors une manche gagnante pour IA sinon

une manche gagnante pour le joueur.

* Si élément IA Feuille est inférieur à ciseaux alors une manche gagnante pour IA sinon

une manche gagnante pour le joueur.

* Si élément IA Feuille est égal à feuille alors égalité
* Si élément IA Pierre est supérieur à ciseaux alors une manche gagnante pour IA sinon

une manche gagnante pour le joueur.

* Si élément IA Pierre est inférieur à feuille alors une manche gagnante pour le joueur
* Si élément IA Pierre est égal à Pierre alors égalité
* Si élément IA Ciseaux est supérieur à la feuille alors une manche gagnante pour l’IA
* Si élément Ia Ciseaux est inférieur à la Pierre alors une manche gagnante pour le joueur

**Déroulement du comptage des points :**

Variable manche Joueur.

Variable manche IA.

Variable partie Joueur

Variable partie IA

Si l’IA remporte 1 manche on incrémente de 1 la variable manche IA

Si le Joueur remporte une manche 1 on incrémente de 1 la variable manche joueur

Si la variable manche IA atteint 3 on incrémente la variable partie IA de 1 et la variable manche IA et la variable manche joueur repart à 0

Si la variable partie IA atteint 4 on déclare gagnant l’IA et on stoppe le jeu

Si la variable partie Joueur atteint 4 on déclare gagnant le joueur et on stoppe le jeu