

Projet mySlider partie 1

Objectif pédagogique : mobiliser des connaissances algorithmiques, manipuler les données au format JSON, gérer la persistance des données avec WebStorage, manipuler le DOM.

Le projet peut-être réalisé en binôme, mais le binôme peut proposer des graphismes et des fonctionnalités différentes s'il le souhaite.

Consignes :

Réaliser le projet en JavaScript (avec ou sans TypeScript).

Créer une page internet comportant un code à deviner. La saisie du code doit pouvoir se faire au clavier ou au clic.

Le code doit être généré aléatoirement à chaque partie.

Le choix du type de code est libre, il peut être numérique ou alphanumérique, en revanche la longueur minimale imposée est de 3 caractères.

Un chronomètre ou un minuteur doit également être présent.

Les scores sont enregistrés dans le localStorage.

En cas de réussite, l'utilisateur se voit attribuer une récompense. Le choix de la récompense est libre : image, musique... préenregistrée ou récupérée à l'aide d'une API.