

3. Cahier des charges - Jeu de chifoumi (3 étoiles de difficulté)

Objectif :

Créer une application interactive où le joueur affronte l'ordinateur au jeu "Pierre, Feuille, Ciseaux".

Directives :

Structure HTML :

- Ajouter des boutons ou des images pour représenter les choix du joueur (Pierre, Feuille, Ciseaux).
- Ajouter une zone d'affichage pour :
 - Le choix du joueur.
 - Le choix de l'ordinateur.
 - Le résultat du match (gagné, perdu, égalité).
 - Le score total (joueur contre ordinateur).

Style CSS :

- Styliser les boutons avec des icônes (par exemple : une main pour "Pierre").
- Utiliser des couleurs distinctes pour les résultats (vert pour "gagné", rouge pour "perdu", gris pour "égalité").
- Ajouter une animation pour afficher le résultat (exemple : transition du texte).

Logique JavaScript :

- Générer un choix aléatoire pour l'ordinateur.
- Comparer les choix pour déterminer le gagnant selon les règles :
 - Pierre bat Ciseaux.
 - Ciseaux bat Feuille.
 - Feuille bat Pierre.
- Mettre à jour le score après chaque manche.

Expérience utilisateur :

- Ajouter des effets sonores pour les interactions (exemple : victoire ou défaite).
- Permettre de redémarrer la partie avec un bouton "Réinitialiser".
- Ajouter un compteur des manches jouées.

Contraintes techniques :

- Assurer que l'application est responsive.
- Garder une logique de jeu simple mais fiable.