

Exercice 4 - Gestion d'événements (sommatif)

Devis (5)

Vous avez à développer le fameux jeu de mémoire de cartes. Les règles sont simples : l'utilisateur doit trouver un couple d'images identiques, s'il réussit, les deux images demeurent affichées, autrement elles sont grisées de nouveau. Plus précisément, les comportements attendus sont :

- Toute la structure *HTML* et les styles sont déjà donnés, vous ne pouvez pas les modifier directement.
- **(2)** Vous devez utiliser la stratégie de délégation d'événements. Conséquemment, il devrait y avoir un seul gestionnaire d'événement, celui-ci initialisé sur l'élément parent **data-js-gallery**. Par la suite, tous les éléments nécessaires aux fonctionnalités doivent être récupérés et manipulés à partir des propriétés **target** ou **currentTarget** suite au clic.
- **(1)** Si l'image cliquée est la première du couple, vous aurez à faire la gestion des classes CSS **hidden** et **no-event** déjà définies. Évidemment, vous devrez également garder en mémoire quelques informations.
- **(1)** Si l'image cliquée est la deuxième du couple, vous aurez à vérifier si c'est la même que la précédente. Vous aurez compris que les comportements dépendront de cette condition. Ainsi, vous aurez de nouveau à faire la gestion des classes **hidden** et **no-event** sur l'une ou l'autre des deux images selon le cas. Notez que vous n'avez pas à afficher la deuxième image cliquée.
- **(1)** Toujours dans le cas de la deuxième image cliquée, si toutes les combinaisons ont été trouvées, le jeu lance automatiquement la fin de la partie en injectant la classe CSS **win** sur le parent **data-js-gallery**. Autrement, le jeu continue.

Il y a plusieurs démos sur le Web pour ce jeu. Notez qu'ils ne sont pas toujours efficaces, ni optimaux ou conformes à la demande. Suivre un tutoriel sera considéré comme du plagiat. Faites-vous confiance.