

Projet Final

Introduction

L'objectif de ce projet est d'écrire un programme fonctionnel en JavaScript. Je ne vous demanderai pas de créer de toute pièce un programme, mais de pratiquer au maximum les instructions JavaScript. Vous avez lors du cours précédent (approche structurée à la résolution de problèmes) travaillé sur un programme (Le jeu du bonhomme pendu). Le programme fonctionnait en mode console et votre objectif était de corriger les erreurs de syntaxe et de logique. L'objectif du présent projet est de modifier ce programme pour qu'il puisse fonctionner en mode graphique avec JavaScript.

Vous devez ajouter des fonctionnalités au jeu, car en mode console vous n'aviez qu'à vérifier si les lettres se trouvaient dans le mot et aviez un certain nombre de chances pour trouver ce mot. Dans ce jeu en mode graphique vous devez utiliser des images. Lorsque l'utilisateur trouve une lettre vous l'affichez à l'écran, cependant un membre du corps est ajouté à l'image du pendu chaque fois qu'une mauvaise lettre est choisie. En fait les membres ne sont pas vraiment ajoutés, c'est l'image qui change et qui comporte un membre de plus, ce qui donne l'impression qu'un membre est ajouté chaque fois. Le joueur doit trouver le mot avant que le bonhomme ne soit complété, sans quoi, il perd la partie.

Les caractéristiques primaires du jeu sont :

- Six images sont utilisées et fournies pour l'affichage. Vous pouvez naturellement utiliser vos propres images si vous le désirez.
- Un membre est ajouté au « pendu » chaque fois que le joueur sélectionne une mauvaise lettre ;
- La souris est utilisée pour sélectionner une lettre dans la liste affichée. Il ne devrait pas être possible de sélectionner une même lettre plus d'une fois et toutes les occurrences de la lettre devraient être affichées au bon endroit si cette dernière est contenue dans le mot
- Un mot sera choisi au hasard parmi une liste d'au moins dix mots. Des traits de soulignement (_) doivent être utilisés pour afficher les lettres pas encore trouvées à l'écran.
- Un menu contenant l'option « Débuter le jeu » devrait être proposé. Ce menu devrait également contenir les options « Quitter le jeu » et « À propos de ».
- Enfin, le menu devrait permettre au joueur d'interrompre sa partie.
- Le jeu devrait générer une invite demandant le nom du joueur, puis afficher le nom de ce dernier.

- Le pointage du joueur devrait être conservé par l'application lorsque ce dernier joue plusieurs parties successives au cours d'une même session. Une fois la partie terminée, le nom du joueur et son pointage devraient être affichés (Le pointage est de 1 pour chaque lettre devinée correctement)

Objectifs

Les objectifs de ce projet sont :

- Planifier et créer des documents HTML et CSS
- Utiliser des ancres au besoin
- Ajouter des images à une page Web
- Planifier et créer des (formulaires ou champs) pour la saisie d'informations
- Bien structurer vos pages Web à l'aide des balises HTML5 appropriées
- Utiliser le code CSS pour habiller vos pages d'une façon adéquate

Temps nécessaire

Vous disposez de 15 heures pour compléter ce projet

Images

Les images nécessaires à la réalisation de ce projet vous sera remis par votre instructeur. Vous pouvez aussi utiliser vos propres images.

Planification

Avant de commencer la création de votre site Web vous devez produire un plan de vos pages. Allez-y graduellement en inscrivant que quelques instructions à la fois. Exemple: créez le module qui vous retourne un mot au hasard. Lorsque le module fonctionne vous pouvez l'incorporer dans votre projet. Procédez de cette façon pour tous les modules, ce qui vous simplifiera grandement la tâche.