

# Projet Javascript - EPSI SN2

**Objectif** : Réaliser un jeu de démineur en Javascript.

## I. Prérequis

Technologies et versions à utiliser :

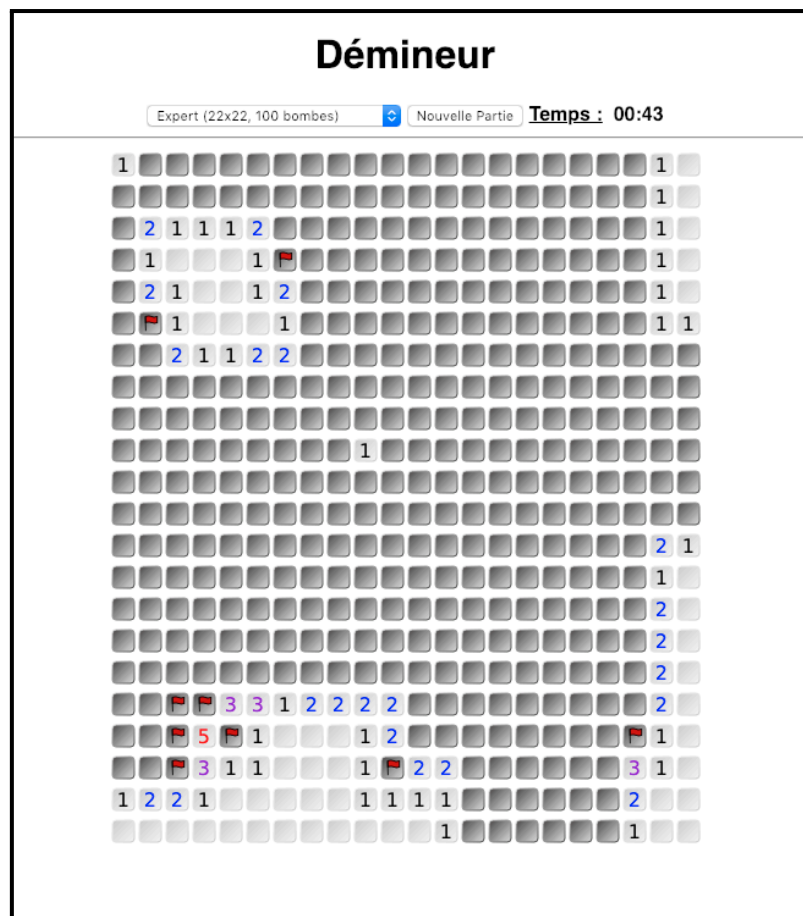
- HTML/CSS
- Javascript (vanilla)

Le code source devra être disponible sur Github soit sur un dépôt public, soit un dépôt privé sur lequel vous m'aurez invité (pseudo GitHub : **3rgo**)

***N.B.*** : Dans les paramètres d'un projet Github, dans la section "Manage Access", il est possible d'inviter des collaborateurs via leur pseudo ou adresse e-mail

## II. Démineur

### A. Exemple



### B. Fonctionnalités à implémenter

L'application devra comporter les fonctionnalités suivantes :

- Divers :
  - Sélection de la difficulté
  - Bouton de lancement de partie
  - Compteur de temps
  - Mise en forme de la page
- Jeu :
  - Lancement de la partie et affichage du plateau
  - Placement aléatoire des bombes
  - Sélection d'une case
  - Révélation des cases adjacentes si vides
  - *N.B. : la révélation doit se propager si nécessaire*
  - Clic droit pour placer/enlever un drapeau
  - *N.B. : les cases avec drapeau ne peuvent pas être dévoilées*
  - Fin de jeu (affichage gagné/perdu et révélation du plateau)
- Bonus :

- Système de classement (demander le nom en cas de victoire, et afficher le classement sous le plateau)

Voici une liste proposée de niveaux de difficultés :

- **Débutant** : 9x9 cases, 10 bombes
- **Intermédiaire** : 16x16 cases, 40 bombes
- **Expert** : 22x22 cases, 100 bombes
- **Maître** : 30x30 cases, 250 bombes

### III. Rendu & Critères de notation

#### Critères de notation :

- Fonctionnalités diverses : 1pt chacune (4 point total)
- Fonctionnalité de jeu : 2,5pts chacune (15 points totaux)
- Fonctionnalité bonus : 1 pt

La beauté et l'esthétisme étant des critères subjectifs, ceux-ci ne rentrent pas en compte dans la notation. Seuls comptent le respect des consignes. Afin d'obtenir les points d'un élément, celui-ci doit être **totalelement fonctionnel** (pas de demi-points).