

public\app.js

```

//Déclare les variables
//Player 1
const player1 = document.querySelector('.p0');
const global1 = document.querySelector('.g0');
const round1 = document.querySelector('.r0');
//Player 2
const player2 = document.querySelector('.p1');
const global2 = document.querySelector('.g1');
const round2 = document.querySelector('.r1');

let playerScores, activePlayer, gamePlaying;

let playerName = document.getElementsByClassName('player-name');
let roundPlayer = document.getElementsByClassName('round-player');

let images = [
  'dice-01.svg',
  'dice-02.svg',
  'dice-03.svg',
  'dice-04.svg',
  'dice-05.svg',
  'dice-06.svg',
];

let roundScore = 0;
//Fonction roll : lancement dés
const roll = () => {
  // Ajouter la classe shake aux dés
  document.querySelectorAll('img').forEach((dice) => {
    dice.classList.add('shake');
    //Retirer la classe shake aux dés après 1 seconde
    setTimeout(() => {
      dice.classList.remove('shake');
    }, 1000);
    // Générer un nombre aléatoire entre 1 et 6
    let diceValue = Math.floor(Math.random() * 6) + 1;
    // generer un url pour l'image du dé
    let diceUrl = `./images/dice-0${diceValue}.svg`;

    // Changer l'image du dé
    document.getElementById('face').setAttribute('src', diceUrl);
    document.getElementById('face').setAttribute('alt', `Dé ${diceValue}`);

    // Gestions des scores
    // Récupère score si dé est différent de 1 sinon passe au joueur suivant
    if (diceValue !== 1) {
      roundScore += diceValue;
      document.querySelector('.active .round').textContent = roundScore;
    } else {
      nextPlayer();
    }
  });
};

// Fonction hold : sauvegarde le score du round et passe au joueur suivant
const hold = () => {

```

```
// Ajouter le score du round au score global
if (gamePlaying) {
  playerScores[activePlayer] += roundScore;
  // Afficher le score global
  document.querySelector(`.g${activePlayer}`).textContent = playerScores[activePlayer];
  // Vérifier si le joueur a gagné
  if (playerScores[activePlayer] >= 100) {
    // Afficher le message de victoire
    document.querySelector(`.p${activePlayer}`).textContent = 'Winner !';
    // Ajouter la classe winner
    document.querySelector(`.p${activePlayer}`).classList.add('winner');
    // Désactiver le jeu
    gamePlaying = false;
  } else {
    // Passer au joueur suivant
    nextPlayer();
  }
}
};

// Fonction nextPlayer : passe au joueur suivant
const nextPlayer = () => {
  // Remettre le score du round à 0
  roundScore = 0;
  document.querySelector(`.p${activePlayer}`).classList.remove('active');
  document.querySelector(`.r${activePlayer}`).classList.remove('active');
  // Changer de joueur
  activePlayer === 0 ? (activePlayer = 1) : (activePlayer = 0);
  // Changer la classe active
  document.querySelector(`.p${activePlayer}`).classList.add('active');
  document.querySelector(`.r${activePlayer}`).classList.add('active');
  // Afficher le score du round à 0
  document.querySelector(`.active .round`).textContent = roundScore;
};

//Fonction init : inialisation du jeu
const initGame = () => {
  // reinitialiser les scores
  document.querySelectorAll('.global').forEach((globalScore) => {
    globalScore.textContent = 0;
  });
  document.querySelectorAll('.round').forEach((roundScore) => {
    roundScore.textContent = 0;
  });
  playerScores = [0, 0];
  activePlayer = 0;
  gamePlaying = true;
  // rendre actif le joueur 1
  player1.classList.add('active');
  round1.classList.add('active');
  // rendre inactif le joueur 2
  player2.classList.remove('active');
  round2.classList.remove('active');
  //rendre inactive classe winner
  player1.classList.remove('winner');
  player2.classList.remove('winner');
  //remettre les noms des joueurs
  player1.textContent = 'Player 1';
  player2.textContent = 'Player 2';
};
```

```
// click lancer les dés
document.getElementById('roll').addEventListener('click', roll);
// click lancer une partie
document.getElementById('beginGame').addEventListener('click', initGame);
// click hold
document.getElementById('hold').addEventListener('click', hold);
```