

Présentation du jeu de pendu par Romain WIRTH

Il s'agit d'un jeu de pendu créé à l'aide des technologies HTML, CSS et Javascript et portant sur le thème des jeux vidéo. Dans ce jeu, le but est de deviner le mot caché en saisissant des lettres afin de le dévoiler progressivement.

Le jeu démarre avec une page de bienvenue, où l'on demande à l'utilisateur de saisir son prénom ou pseudo. La saisie d'un prénom est obligatoire pour pouvoir passer à l'étape suivante.

La validation du prénom amène sur la page des règles du jeu, afin de les rappeler à l'utilisateur. Un bouton « Allons-y » lui permet de valider pour démarrer le jeu et arriver à l'interface du pendu.

Celui-ci comporte plusieurs éléments :

- Le mot à deviner (caché au début du jeu)
- Image du pendu (vide au début du jeu)
- Bouton permettant de changer de mot si l'utilisateur le souhaite
- Le nombre de tentatives restantes (au départ 10)
- 2 champs pour saisir une lettre ou un mot
- Un bouton pour valider la saisie
- Un bouton pour afficher ou cacher les règles du jeu

L'utilisateur saisit une lettre dans la case dédiée, puis valide soit en cliquant sur le bouton « Valider », soit en appuyant sur la touche « Entrée » de son clavier. Si la lettre est présente dans le mot caché, elle va s'afficher à ou aux endroit(s) où elle se trouve. Si elle n'y est pas, l'image du pendu va évoluer, et le nombre de tentatives restantes va diminuer de 1. S'il pense avoir deviné le mot, il peut le saisir dans la case dédiée ; si le mot est le bon il gagne, sinon il perd une tentative et l'image du pendu évolue.

Lorsqu'une lettre ou un mot est saisi, cela crée une case qui va afficher toutes les lettres et les mots qui auront été essayés par l'utilisateur, qu'ils soient justes ou faux. Cela lui permet de lui rappeler facilement ce qu'il a déjà saisi. Un message d'erreur s'affiche s'il tente de renseigner une lettre ou un mot qu'il a déjà essayé.

Afin de faciliter le jeu à l'utilisateur et d'éviter toute erreur gênante, plusieurs sécurités sont mises en place :

- Toutes les lettres saisies, qu'elles soient en minuscule ou majuscule, sont transformées en majuscules, le mot caché étant lui-même uniquement composé de lettres majuscules.
- Les lettres saisies avec accents, ou tréma sont transformées en lettre normalisées afin d'éviter des erreurs liées à ces caractères spécifiques (par exemple : un é sera considéré par le jeu comme un E).

- L'utilisateur ne peut pas saisir plus d'un caractère dans le champ dédié à la saisie des lettres
- Un message d'erreur apparaît lorsque l'utilisateur essaie de valider une saisie alors que les deux champs (lettres et mots) contiennent quelque chose. Il doit saisir une lettre ou bien un mot, il ne peut saisir et valider les deux en même temps.

La couleur du nombre de tentatives restantes évolue au fur et à mesure que celui-ci diminue. Il passe de vert à orange, puis rouge clair et enfin rouge. Lorsqu'il atteint 0, la partie est perdue et une fenêtre popup s'affiche afin d'indiquer à l'utilisateur qu'il a perdu et lui révéler le mot qu'il aurait dû deviner. La popup contient un bouton « Recommencer » qui permet de créer une nouvelle partie si l'utilisateur clique dessus. Deux parties consécutives ne peuvent pas contenir le même mot, et la génération des mots est aléatoire, parmi 42 mots différents.

Si toutes les lettres sont dévoilées, où si l'utilisateur devine le bon mot, une popup s'ouvre pour lui indiquer qu'il a gagné, avec une animation de confettis, et lui propose également de recommencer une nouvelle partie.

Ce pendu a été réalisé de telle sorte qu'il soit intuitif pour l'utilisateur, pour qu'il se concentre principalement sur le mot qu'il doit deviner, sans penser au type de caractère qu'il doit saisir (accent ou non, majuscules ou minuscules), et qu'il affiche les informations utiles et nécessaires, sans le surcharger de détails visuels.