

Consignes

Vous devez créer un jeu JavaScript/Canvas qui vous permettra de jouer au jeu « Pop the Lock ».

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sm.popTheLock&hl=en>

<https://apps.apple.com/ca/app/pop-the-lock/id979100082>

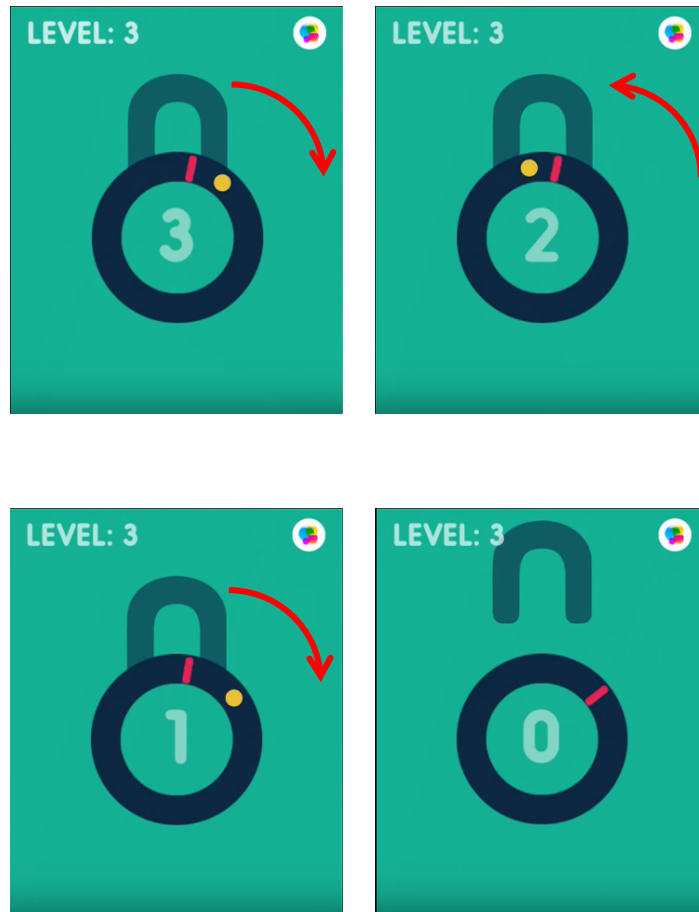
Tout doit être entièrement développé dans un canvas à l'exception du formulaire pour entrer votre nom.

Vous afficherez un formulaire pour que l'utilisateur puisse saisir son nom. Une fois le formulaire validé et envoyé, vous afficherez le jeu.

Le jeu consiste à ouvrir un cadenas en s'assurant que la pointe de la roulette arrête exactement sur l'endroit indiqué. La rotation de la roulette est automatique et change de sens entre chaque « nombre » de la combinaison. À chaque niveau supplémentaire, on ajoute un « nombre » supplémentaire à la combinaison.

Exemple :

Niveau 3 :



La touche « Espace » sera utilisée pour tenter de faire arrêter la roulette au bon endroit.

Si la personne échoue, c'est-à-dire qu'elle a dépassé le « nombre » demandé ou arrêté la roulette avant, vous devez modifier la couleur de l'arrière-plan du jeu en rouge et faire « vibrer » le cadenas.

Si la personne réussit, vous devez animer l'ouverture du cadenas et passer au niveau suivant lorsque la personne pèse sur la touche « Enter ».

Vous devez indiquer le nombre restant d'étapes à compléter pour terminer le niveau.

Vous devez indiquer le niveau en cours à l'écran.

Lorsque la partie est terminée, on doit envoyer le nom saisi et le niveau à un script PHP par Ajax. Le script conserve les 10 meilleurs résultats dans un fichier. Le classement à jour sera retourné au client. On affiche alors le classement à jour dans le canvas.

Finalement, le jeu peut être repris en pensant sur la touche « Enter » et on remet le fond de la couleur original. On recommence au premier niveau.

Attention à la présentation de votre code et à ESLint.

Remise

- Le travail doit se faire en équipe de deux, sauf sur approbation préalable du professeur.
- La remise doit être sur Léa à l'endroit approprié.
- Vous devez envoyer votre projet dans un fichier zip.
- La remise doit se faire avant le 10 décembre 2019 à 23:59.