# TP2: Jeu du Pig

Vous avez codé le jeu du Pig en langage C en 1ère année, cette fois ci nous allons en faire une page HTML, avec du code javascript et Jquery.  
  
Comme d'habitude, *les fichiers HTML et Css sont disponibles dans le répertoire RESSOURCES*  
  
Vous devez créer le fichier **script.js**

## Variables:

* **gain**: le gain accumulé à chaque tiré de dé, peut être perdu lorsque l'on tire un dé 1
* **total**: le score total accumulé pendant la partie, s'il dépasse 100 points la partie est gagnée
* **nbcoups**: le nombre de coups
* **finish**: partie finie ou pas? en booléen
* **de**: une variable représentant la valeur du dé

### Fonction pour tirer un nombre aléatoire entre 1 et 6

*function lancer()  
{  
return Math.floor(Math.random()\*6)+1;  
}*

## Lorsque l'on clique sur l'image du dé:

* si le jeu est fini:
  + on indique avec une alerte qu'il faut cliquer sur reset
* sinon:
  + on lance le dé avec la fonction ***tirage()***
  + on incrémente le nombre de coups et on l'affiche
  + on change l'image du dé par rapport à la variable de
  + si **de**==1:
    - **gain**=0 et alerte pour indiquer qu'on a perdu nos gains
  + sinon:
    - on rajoute la valeur du dé au gain.
  + enfin on affiche la valeur du gain dans le div correspondant.

## Lorsque l'on clique sur la zone "Cliquez ici pour conserver vos gain":

* **total**est incrémenté de la valeur de **gain**
* **gain**est mis à zéro
* on affiche le **total**et le **gain**
* si **total**>=100:
  + on affiche le nombre de coups et le fait que le jeu est gagné
  + la variable **finish**est mise à VRAI

## Lorsque l'on clique sur la zone RESET

* on met à zéro les variables **gain**, **total**, **nbcoups**
* on met la variable **de**à 1,
* on met la variable **finish**à FAUX
* on affiche le **score**, le **gain**, le **dé**