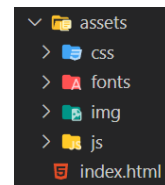

Projet

Le but de ce projet est de créer trois modes de jeux. Vous débuterez sur le premier mode. Les personnes ayant terminé pourront débiter le deuxième mode. Si ce dernier est également terminé, vous pourrez vous lancer sur le troisième mode.

Ce projet disposera donc d'un répertoire comprenant :

1. 1 fichier HTML (index.html)
2. 1 dossier comprenant le fichier styles.css
3. 1 dossier comprenant le fichier script.js
4. 1 dossier comprenant les polices
5. 1 dossier 'images' comprenant les images (qui vous seront fournies)



Avant de vous lancer directement dans JavaScript, il est recommandé de créer tout d'abord votre structure HTML/CSS. Cela vous donnera une meilleure vision pour la manipulation du DOM lorsque vous travaillerez avec JavaScript. Une fois que vous avez mis en place votre code HTML/CSS et que vous êtes satisfait du visuel, vous pouvez mettre en place le JavaScript.

Mode 1 : Pendu classique

L'objectif principal de ce projet est de créer une interface utilisateur engageante où les joueurs pourront tester leurs compétences en devinant un mot caché à l'aide de lettres proposées. À travers cette expérience, les joueurs auront l'opportunité de se divertir tout en mettant en pratique leurs compétences en résolution de problèmes et leur perspicacité.

Fonctionnalités Principales

Voici les fonctionnalités clés que vous devrez implémenter dans votre version du jeu du Pendu :

Interface Utilisateur Captivante

Concevez une interface utilisateur attrayante qui offrira une immersion totale aux joueurs. Cette interface devra inclure :

- Un espace dédié pour afficher le mot caché à deviner.
- Un indicateur visuel du nombre d'essais restants pour deviner le mot.
- Une zone interactive permettant aux joueurs de sélectionner des lettres pour proposer leurs choix.

Affichage du Mot à Deviner

Assurez-vous que le mot à deviner soit affiché de manière claire et accessible aux joueurs. Utilisez des tirets ou des cases vides pour représenter chaque lettre du mot. Lorsqu'une lettre est correctement devinée, elle doit être révélée dans sa position respective dans le mot.

Sélection de Lettres

Offrez aux joueurs la possibilité de sélectionner des lettres en utilisant un clavier virtuel intégré à l'interface. Chaque lettre devra être associée à un bouton cliquable, permettant ainsi une interaction fluide et intuitive.

Vérification des Lettres

Assurez-vous de vérifier si la lettre sélectionnée par le joueur fait partie du mot à deviner. Mettez à jour l'affichage en conséquence, révélant les lettres correctement devinées et réduisant le nombre d'essais restants en cas d'erreur.

Gestion du Pendu

Implémentez un mécanisme de gestion du pendu qui réduira le nombre d'essais restants à chaque mauvais choix du joueur. Créez une représentation visuelle du pendu qui évolue en fonction du nombre d'erreurs commises par le joueur.

Gestion de la Victoire et de la Défaite

Déclarez la victoire lorsque le joueur parvient à deviner correctement le mot avant que le pendu ne soit complètement construit. De même, déclarez la défaite lorsque le pendu est complet sans que le mot n'ait été intégralement deviné par le joueur.

Mode 2

Dans cette nouvelle version de votre projet, vous allez enrichir l'expérience du jeu du Pendu en introduisant de nouvelles fonctionnalités et en améliorant l'interface utilisateur. L'objectif principal de cette nouvelle version est de proposer une expérience de jeu encore plus immersive et dynamique avec de nouvelles fonctionnalités interactives

Sélection de Niveau de Difficulté

Pour offrir une expérience adaptée à tous les joueurs, vous allez ajouter la possibilité de choisir parmi plusieurs niveaux de difficulté :

- Facile
- Moyen
- Difficile

Barre de Progression Dynamique

Une barre de progression sera ajoutée pour visualiser le nombre d'essais restants de manière plus intuitive. Cette barre se réduira à mesure que le joueur effectue des choix incorrects, offrant ainsi une indication visuelle claire de la situation.

Affichage Dynamique du Pendu

Vous allez enrichir l'expérience visuelle en ajoutant un affichage dynamique du pendu. À chaque erreur du joueur, une image représentant l'état actuel du pendu sera affichée, permettant ainsi une immersion totale dans le jeu.

Popup de Sélection de Difficulté

Pour une interaction utilisateur plus fluide, un popup de sélection de difficulté sera intégré. Les joueurs peuvent désormais choisir leur niveau de difficulté préféré avant de commencer le jeu, offrant ainsi une personnalisation accrue de l'expérience de jeu.

Mode 3

Dans la version 3 de votre projet du Pendu, plusieurs nouvelles fonctionnalités seront ajoutées. Voici une liste des fonctionnalités principales et des points à prendre en compte lors de l'implémentation de la version 3 :

Mode Marathon :

Dans ce mode, les joueurs peuvent choisir entre le mode classique et le mode marathon, où ils doivent deviner autant de mots que possibles avant d'épuiser leurs tentatives. Les scores sont sauvegardés localement avec un pseudo après chaque session.

Sauvegarde des Scores en mode Marathon :

Une fois le mode marathon terminé, les scores sont stockés localement dans le navigateur avec un pseudo associé, permettant aux joueurs de suivre leur progression et de se mesurer à eux-mêmes ou à d'autres joueurs ultérieurement.

Sélection de Difficulté Améliorée :

La fonction de sélection de difficulté est maintenant utilisable dans les deux modes de jeu et conserve le niveau choisi pour les sessions ultérieures.

Affichage des Scores :

Une nouvelle page HTML dédiée affiche les scores du mode marathon, triables par score ou par difficulté, offrant aux joueurs une perspective de progression.

Bouton Options :

Un bouton d'options permet aux joueurs de choisir la difficulté et le mode de jeu (classique ou marathon) avant de démarrer une partie, offrant ainsi une expérience de jeu personnalisée et adaptée à chaque joueur. Il permet également d'accéder au classement

NB : Il ne faut également pas hésiter à utiliser le site <https://www.w3schools.com> pour surmonter des blocages en HTML, CSS et JavaScript. Ce site est une ressource précieuse pour les débutants et les professionnels, offrant des explications claires et des exemples pratiques pour apprendre et maîtriser ces langages de programmation. Cependant, il est important de ne pas se limiter à une seule source d'informations et de chercher d'autres ressources pour obtenir une compréhension complète et approfondie de ces langages.

IMPORTANT :

Je tiens à vous rappeler l'importance de toujours travailler avec des fonctions dans votre fichier JavaScript. Les fonctions sont des éléments essentiels de la programmation, et elles offrent de nombreux avantages. Voici quelques raisons pour lesquelles vous devriez les utiliser :

1. Modularité : Les fonctions vous permettent de découper votre code en petits blocs réutilisables. Vous pouvez les appeler à plusieurs endroits de votre programme, ce qui favorise une approche modulaire et facilite la maintenance de votre code. Cela améliore également la lisibilité et la compréhension de votre script.
2. Réutilisabilité : En encapsulant des morceaux de code dans des fonctions, vous pouvez les réutiliser à travers votre application. Cela évite la duplication de code, ce qui vous permet de gagner du temps et d'éviter les erreurs.
3. Encapsulation : Les fonctions vous permettent d'encapsuler des variables locales à l'intérieur de leur portée. Cela évite les conflits de noms et les effets de bord indésirables, en garantissant que les variables utilisées dans une fonction n'interfèrent pas avec d'autres parties de votre programme.
4. Testabilité : Travailler avec des fonctions rend votre code plus facile à tester. Cela facilite le débogage et la détection des erreurs.

En résumé, l'utilisation de fonctions dans votre fichier JavaScript améliore la modularité, la réutilisabilité, l'encapsulation et la testabilité de votre code. Cela vous permet de développer des applications plus robustes, maintenables et évolutives. Alors, n'oubliez pas d'adopter cette pratique dès le début de votre projet.