

Programme D-CLIC
Module : Javascript
Exercice n°1 - Morpion

Durée de l'exercice : 5 jours

Du 20/04/2022 au 27/04/2022

Heure limite du dépôt : 28/04/2022 à 00H00

I - Introduction

Repository Name : SAYNA-JAVASCRIPT-MORPION

La totalité de vos fichiers source, sauf tous les fichiers inutiles (binary, temp files, obj fichiers,...), doivent être inclus dans votre livraison.

II - Énoncé

Le but de ce projet est de développer le jeu du morpion.

IMPORTANT : LE FORMAT DU TABLEAU EST 3 PAR 3 IL DOIT Y AVOIR 9 CASES

(Si vous ne connaissez pas les règles rdv ici :
<https://www.regles-de-jeux.com/regle-du-morpion>)

Règles du jeu :

Le morpion est un jeu de réflexion se pratiquant à deux joueurs, au tour par tour et dont le but est de créer en premier un alignement de trois symboles sur une grille de 3 x 3.

Le premier joueur à aligner 3 symboles identiques gagne la partie. Attention, le joueur qui débute est toujours avantage pour gagner. Pensez donc à alterner !

Le programme doit permettre au lancement du jeu de préciser notre choix entre les ronds et les croix. Automatiquement, le Bot prendra la forme restante (croix ou rond).

Le premier joueur doit alterner (une fois sur deux), le joueur ou le robot ne peut commencer que 2 fois de suite.

Déroulement du jeu :

Tour à tour, l'utilisateur choisit une case, le robot une autre :

- En cas de victoire ou défaite un texte s'affiche "Win" ou "Defeat" avec un bouton en bas pour relancer une manche "Again". Tous les boutons sont désactiver lorsque le message s'affiche.



- cliquer sur le bouton reset redémarre la partie (avec changement du joueur qui commence) et remet à zéro le score

On vous demande également de développer un LEADERBOARD pour afficher les résultats des matchs.

En effet, il devra stocker le nombre de victoires et de défaites du joueur.

Assets nécessaires :

Vous aurez accès au code initial vous apportant la structure générale. Il ne vous restera plus qu'à gérer la partie algorithmique du jeu.

Nom du fichier : Assets-Morpion.html