


## DESCRIPTION D'UNE SITUATION PROFESSIONNELLE

| PARCOURS                | SISR <input type="checkbox"/>            | SLAM <input checked="" type="checkbox"/>  |
|-------------------------|--|---|
| Lieu de réalisation     | Campus Montsouris                        |  |
| Période de réalisation  | Du : 08/11/23                            | Au : 08/11/23   |
| Modalité de réalisation | SEUL <input checked="" type="checkbox"/> | EN EQUIPE <input type="checkbox"/>  |

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| Intitulé de la mission                | Développement du Jeu "Trouvez le nombre !"   |
| Description du contexte de la mission | <p>Dans le cadre de la formation il a été réalisé un projet de développement d'un jeu interactif intitulé "Trouvez le nombre !". Ce jeu consiste pour l'utilisateur à deviner un nombre généré aléatoirement par le système, en un nombre limité de tentatives. Cette fiche mission se concentre sur la conception et la structuration de l'interface utilisateur principale du jeu, réalisée en HTML.</p> |

|                        |   |
|------------------------|---|
| Contraintes & Résultat | Ressources fournies / contraintes techniques / Résultats attendu  |
|                        | <p>Ressources : Aucune</p> <p>Contraintes : Utiliser Javascript</p> <p>Résultat : Un Jeu de « Trouvez le nombre »</p> |
| Productions associées  | Liste des documents produits et description   |
|                        | <a href="#">Trouvez le Nombre</a>   |

|                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| Modalités d'accès aux productions | Identifiants, mots de passe, URL d'un espace de stockage et présentation de l'organisation du stockage |
|                                   | Internet   |

### Description détaillée de la situation professionnelle retenue et des productions réalisées

en mettant en évidence la démarche suivie, les méthodes et les techniques utilisées

#### Contexte du Projet :

Dans le cadre de la formation BTS SIO, il a été réalisé un projet de développement d'un jeu interactif intitulé "Trouvez le nombre !". Ce jeu consiste pour l'utilisateur à deviner un nombre généré aléatoirement par le système, en un nombre limité de tentatives. Cette fiche mission se concentre sur la conception et la structuration de l'interface utilisateur principale du jeu, réalisée en HTML.

#### Objectifs de la Mission :

L'objectif principal de cette mission était de créer la structure HTML de la page web du jeu. Cette structure devait permettre :

- D'afficher les instructions et les informations du jeu à l'utilisateur.

- De fournir un formulaire permettant à l'utilisateur de saisir ses propositions.
- D'afficher les résultats des tentatives (trop haut, trop bas, nombre de chances restantes).
- D'afficher l'historique des propositions.
- De permettre de relancer une partie.

### Réalisation et Démarche :

La réalisation de l'interface utilisateur a débuté par la création du fichier `index.html`, qui constitue le squelette de la page du jeu. La page a été structurée de manière sémantique pour assurer une bonne lisibilité et accessibilité.

La section ``<head>`` du document HTML inclut les métadonnées essentielles, le titre de la page "Trouvez le nombre !", ainsi que le lien vers la feuille de style externe `style.css` qui gère l'apparence visuelle du jeu.

Le contenu principal du jeu est encapsulé dans une balise ``<main>``. Au sein de cette section, un titre ``<h1>`` présente le jeu. Des paragraphes explicatifs guident l'utilisateur sur les règles.

Un élément central de l'interface est le formulaire (``<form>``) qui permet à l'utilisateur d'interagir avec le jeu. Ce formulaire, identifié par `formGuess`, comprend :

- Un champ de saisie de type nombre (``<input type="number">``) avec l'identifiant `number`. Ce champ est configuré pour accepter des valeurs entre 1 et 100, est requis, et affiche un placeholder "Entrez un nombre..".
- Un bouton de soumission (``<input type="submit">``) avec l'identifiant `submit` et la valeur "Tenter", permettant de valider la proposition de l'utilisateur.
- Un bouton (``<button>``) avec l'identifiant `reset` et le texte "Recommencer", offrant la possibilité de réinitialiser la partie.

Voici un extrait du code HTML correspondant à ce formulaire :

```
<form id="formGuess" class="form">
  <label for="number" id="labelNumber">Devinez : </label>
  <input
    type="number"
    min="1"
    max="100"
    required
    id="number"
    class="guessField"
    placeholder="Entrez un nombre.." />
  <input type="submit" value="Tenter" id="submit" class="guessSubmit" />
  <button id="reset">Recommencer</button>
</form>
```

Pour informer l'utilisateur de l'état du jeu, plusieurs éléments ``<p>`` ont été intégrés :

- Une `div` avec la classe `resultClass` contient deux paragraphes : `p#resultHelp` (initialement "Pas de nombre entré") destiné à afficher des indications comme "Trop haut !" ou "Trop bas !", et `p#resultGuess` (initialement "Il te reste 10 chances !") pour indiquer le nombre de tentatives restantes.
- Un paragraphe `p#listOfGuesses` (initialement "Liste des précédents guess : Aucun") est prévu pour lister les nombres déjà soumis par l'utilisateur.

Extrait du code pour l'affichage des informations de jeu :

```
<div class="resultClass">
  <p id="resultHelp">Pas de nombre entré</p>
  <p id="resultGuess">Il te reste 10 chances !</p>
</div>
<p id="listOfGuesses">Liste des précédents guess : Aucun</p>
```

Enfin, le fichier JavaScript `guess.js`, qui contient la logique du jeu (génération du nombre aléatoire, vérification des propositions, mise à jour de l'interface), est inclus à la fin du ``<body>`` via une balise ``<script>``. Cette position est choisie pour s'assurer que le DOM HTML est entièrement chargé avant l'exécution du script.

Cette structure HTML constitue la fondation sur laquelle la logique JavaScript et le style CSS s'appuient pour offrir une expérience de jeu complète et interactive

## Trouvez le nombre !

Nous avons choisi un nombre entre 1 et 100. Voyez si vous pouvez le deviner en 10 tours ou moins. Nous vous dirons si votre supposition est trop haute ou trop basse.

Pas de nombre entré  
Il te reste 10 chances !

Devinez :

Tenter

Recommencer

Liste des précédents guess : Aucun