

AUTEUR(S)	D. Le Ray
TITRE	Escape Game - Javascript
DATE	
ÉTUDIANT	
NOTE	

### BTS SIO BLOC1 - JAVASCRIPT



BLOC1 - TP Javascript - btssio@copyright

Nous allons créer le jeu escape game en utilisant les langages HTML, CSS et javascript ainsi que la technologie ajax.

## PRÉ-REQUIS

Nous utiliserons le dossier escapegame qui est composé des fichiers suivants :

```
D:\
├── connexion.php
├── escapegame_v0.sql
├── index.html
└── asset
    ├── background.png
    ├── background_11.png
    ├── background_4.png
    ├── cat.jpg
    ├── devoir.PNG
    ├── feuille.png
    ├── fichier.PNG
    ├── glyphy.gif
    ├── hands.svg
    ├── login.png
    ├── mail.png
    ├── paper.svg
    └── verrou.png
```

L'image de fond est utilisé comme un spritesheet. (Un sprite d'images correspond à une collection d'images rassemblées en une seule grande image) Un cadre est défini sur l'image de fond et les internautes ne voient que le cadre. En animation, seul le cadre bouge. L'ordonnée du cadre est positionnée par défaut à -500px. Elle doit varier de 0 à -1400px.

Au préalable, vous ferez quelques actions décrites dans le paragraphe suivant :

- ▶ Copier le dossier escapegame à la racine de votre site web
- ▶ Créer une base de données escapegame et importer le script escapegame\_v0
- ▶ Prendre le temps de lire le code et de l'expliquer en insérant des commentaires dans la page index.html
- ▶ Ouvrir le fichier script.js dans le dossier asset et compléter le en suivant les indications suivantes

## TRAVAIL

### ▶ La fonction majecouteur()

#### 📄 Code javascript

```
document.querySelector('#fleche_gauche').addEventListener('click', gauche, false);
document.querySelector('#fleche_droite').addEventListener('click', droite, false);
document.querySelector('.ecran').addEventListener('click', function()
{apparaît("#ecran_verouille");}, true);
document.querySelector('#i_validerecran').addEventListener('click', function(){ecran();},
true);
document.querySelector('#i_validentel').addEventListener('click', function(){telephone();},
true);
document.querySelector('.sac').addEventListener('click', function(){apparaît("#sac");},
true);
document.querySelector('.telephone').addEventListener('click', function()
{apparaît("#telephone");}, true);
document.querySelector('.imprimante').addEventListener('click', function()
{apparaît("#imprimante");}, true);
document.querySelector('.feuille').addEventListener('click', function()
{apparaît("#feuille");}, true);
document.querySelector('.poubelle').addEventListener('click', function()
{apparaît("#poubelle");}, true);
document.querySelector('.boule_papier').addEventListener('click', function()
{apparaît("#boule_papier");}, true);
```

🌐 Avec cet extrait de code compléter le tableau suivant

COMPOSANT		EVENEMENT	MÉTHODE	PARAMÈTRE DE LA MÉTHODE
TYPE	NOM			
variable	deplace_gauche	clic	gauche	
variable	deplace_droite	clic	droite	
classe	ecran	clic	apparaît	
identifiant	i_validerecran	clic	ecran	
identifiant	i_validertel	clic	telephone	
classe	sac	clic	apparaît	
classe	telephone	clic	apparaît	
classe	imprimante	clic	apparaît	
classe	feuille	clic	apparaît	
classe	poubelle	clic	apparaît	
classe	boule_papier	clic	apparaît	

Tableau 1 : à compléter

## ► La fonction gauche()



Code html

```
<div id="fleche_gauche"></div>
```

Utiliser la propriété left de style pour déplacer le cadre du spritesheet de 100 px vers la gauche.

Réponse:

## ► La fonction droite()



Code html

```
<div id="fleche_droite"></div>
```

Utiliser la propriété left de style pour déplacer le cadre du spritesheet de 100 px vers la droite.

Réponse:

► La fonction `apparaît()`

⊗ Code javascript

```
function apparaît(div){  
}
```

🌐 Elle permet de mettre la classe du paramètre `div` à `apparaît`.

Réponse:

► La fonction `napparaîtpas()`

⊗ Code javascript

```
function napparaîtpas(div){  
}
```

🌐 Elle permet de mettre la classe du paramètre `div` à *`napparaîtpas`*

Réponse:

## ► La fonction ecran()



## ✕ Code html

```
<div id="ecran_verouille" class="apparaît">
  <div class="fermer" onclick="napparaîtpas(&quot;#ecran_verouille&quot;);">[ X ]
</div>

  <div id="ecran_resultat" style="margin-top:2%;margin-left:20%;">
    <p></p>
    <p><input type="text" name="login" placeholder="votre email"
id="i_loginecran" value=""></p>
    <p><input type="password" name="mdp" placeholder="votre autre mot de passe"
id="i_mdpecran" value=""></p>
    <p><input type="submit" value="ENTREZ" id="i_validerecran"></p>
  </div>
</div>
```

🌐 On est sensé appeler de l'ajax qui exécute le script suivant "connexion.php?selection=2&login="{1}"&mdp="{2}" avec la méthode GET quand on clique sur ENTREZ.

{1} : est la valeur de l'input dont l'identifiant est i\_loginecran. Le code pour récupérer sa valeur est :

{2} : est la valeur de l'input dont l'identifiant est i\_mdpecran. Le code pour récupérer sa valeur est :

🌐 Si la réponse du script connexion.php... est 1 alors le composant qui possède l'identifiant ecran\_resultat devra afficher :

```
<map name="demot"><area
class="pointer fichier" shape="rect" coords="0,35,107,52" title="Trouver le
dossier" /></map>
```

🌐 Il faudra ajouter un écouteur sur le composant suivant :

COMPOSANT		EVENEMENT	MÉTHODE	PARAMÈTRE DE LA MÉTHODE
TYPE	NOM			
classe	fichier	clic	apparaît	<input type="text"/>

Tableau 2 : à compléter

Réponse:

📖 faire des recherches sur les variables de session en javascript (*sessionStorage*) et répondre aux questions suivantes

🌐 *Comment créer une variable de session dont le nom est machin et sa valeur 66?*

Réponse:

🌐 *Comment afficher la valeur de cette variable?*

Réponse:

+

► La fonction `ecran()` ...suite

🌐 Pour compléter la fonction `ecran()` il faudra créer une variable de session `devoir` et lui donner la valeur de 1

Ajout de code :

### ► La fonction apparait() ...suite

- 🌐 Si le paramètre div possède l'identifiant feuille et qu'une variable de session a été créée pour le devoir avec une valeur de 1 alors,
  - la balise qui possède l'identifiant imprimante\_resultat doit afficher l'image devoir.png.
  - Et vous devez créer un variable de session dont le nom est success avec la valeur de 1.
- 🌐 Si le paramètre div possède l'identifiant imprimante et qu'une variable de session (success) a été créée quand l'utilisateur récupère le devoir avec la valeur 1 alors la variable de session "successtotal doit être créer et prendre la valeur de 1.

Réponse:

### ► La fonction telephone()



✕ Code html

```
<div id="telephone" class="apparait" style="background-
image:url('asset/background_4.png');width:320px;background-repeat: no-repeat;">
  <div class="fermer" onclick="napparaît pas(&quot;#telephone&quot;);">[ X ]</div>

  <div id="telephone_resultat" style="margin-top:45%;margin-left:20%;">
    <p><input type="password" name="mdp" placeholder="votre mot de passe"
id="i_mdptel"></p>
    <p><input type="submit" value="ENTREZ" id="i_validertel"></p>
  </div>
</div>
```

🌐 On est sensé appeler de l'ajax qui exécute le script suivant "connexion.php?selection=1&mdp="{1}" avec la méthode GET

{1} : est la valeur de l'input dont l'identifiant est i\_mdptel. Quand on clique sur ENTREZ, le code pour récupérer sa valeur est :

🌐 Si la réponse http du script connexion.php... est 1 alors le composant qui possède l'identifiant telephone\_resultat devra afficher :

```

```

► **Un escape game en moins de 5 minutes**

🌐 Proposer une solution pour que l'escape se fasse en moins de 5 minutes chrono.