

-- TC Javascript - Réaliser un jeu de tir simple --

Un prototype est visible ici : <http://auer404.com/cours/click-game-prototype/>

-- POINTS DU PROTOTYPE À RESPECTER --

- La page s'ouvre sur un écran d'attente. Il faut cliquer sur un bouton pour lancer la partie.
- Une fois la partie lancée, des cibles apparaissent à des coordonnées aléatoires de manière cyclique, et ne restent qu'un certain temps. L'apparition et la disparition sont animées.
- Lorsqu'on clique sur une cible, elle est considérée comme touchée. Ce qui implique la disparition de cette cible après une animation. On garde également trace d'un score, qui augmente à cette occasion.
- Une cible ne doit pas pouvoir être touchée deux fois. Cliquer à nouveau dessus alors qu'elle a été touchée ne doit rien occasionner du tout.
- Le score est affiché et mis à jour en permanence.
- À la fin d'une partie, un message est affiché ; il peut être différent selon le score obtenu. À ce moment il faut la possibilité de démarrer une nouvelle partie.

-- AMÉLIORATIONS À APPORTER --

- Plusieurs cibles doivent pouvoir être à l'écran en même temps (mais il est préférable de désynchroniser leurs apparitions).
- Une partie se termine lorsqu'un temps imparti est écoulé. Un compte à rebours est affiché en permanence (et le décompte des cibles restantes n'est plus nécessaire).
- Le visuel si possible.