

Serie 4- Andriin Belber

Ex 1) 1) b

2) a

3) b

4) a

5) b

Ex 2) 1) La fonction `play(id)` prends l'id du carré qu'on a cliqué dessus et change son style pour que on voit que le carré est "occupé". (Seulement si c'est pas déjà "occupé"). De plus si un player a gagné, il envoie un alert et il reset le jeu.

2) Ca rajoute l'id du carré soit à `memoryP1`, soit `memoryP2`, dependant de qui a joué.

3) Ca inverse le valeur (boolean) `player` et donc change le player qui doit jouer. (`true` → c'est à player 1, `false` → c'est à player 2).

4) Ca donne "#4caf50" (la couleur des carrées du player 1).

5) Non ;)