

Cookie clicker

Etape 1 : Structure de base

Faire une structure de base HTML / CSS/ JS. Dans le HTML, mettre un bouton avec un identifiant *bouton* et une div avec un identifiant *affichage*, dont la valeur initiale sera 0.

Etape 2 : Préparer le JS

Préparez les variables en tête du JS qui nous permettront de manipuler notre bouton et notre div. Nous aurons également besoin d'une variable *score* que nous initialiserons à 0.

Etape 3 : Augmenter le score

Quand on clique sur le bouton, faire augmenter la variable score de 1, puis afficher ce score dans le *innerHTML* de l'affichage.

Etape 4 : Préparation du multiplicateur

Ajouter un bouton dont l'identifiant est multiplicateur. Préparer sa variable à côté de l'affichage et du bouton dans le JS. Entretenir un compteur de clics (dont la variable s'appellera *compteur* et sera initialisé à 1) sur ce bouton. La fonction associée au clic du multiplicateur s'appellera *incrementer()*.

Etape 5 : Utilisation du multiplicateur

Faire en sorte que l'augmentation du score via le clic du premier bouton ne soit plus de 1 mais de compteur. Par exemple, si j'ai cliqué une fois sur le bouton *multiplicateur*, chaque clic sur le premier bouton ajoutera désormais 2 au lieu de 1.

Etape 6 : Prix du multiplicateur

Le multiplicateur vous permet de gagner du score plus rapidement. Ça ne devrait pas être gratuit ! Faites en sorte que cliquer sur le bouton *multiplicateur* diminue de 50 votre score.

Etape 7 : On ne fait pas de crédit !

On ne peut faire crédit : pas de score négatif possible. Pensez à mettre à jour l'affichage du score après l'achat.

Etape 8 : Affichage du compteur

Affichez le compteur de *multiplicateur* à l'intérieur du bouton. Par exemple, si compteur vaut 5, il faut que le texte du bouton soit « *Multiplicateur x5* ».

Etape 9 : Augmentation du prix

Acheter pleiiiins de multiplicateurs est trop simple : il faut que plus on achète de multiplicateurs, plus celui-ci soit cher. Par exemple, le premier vaudrait 50, le second 100, le troisième 200...

Ne faites pas des conditions en série, trouvez une autre façon de faire évoluer le prix.

Etape 10 : Affichage du prix

Dans le texte du bouton, en plus du « x5 », ajouter le coût du prochain achat.

Etape 11 : Autoclicker

Nouvelle amélioration à acheter : pour cher, disons 200 de score, un clic sur le premier bouton est fait automatiquement chaque seconde. Pour cela, vous aurez besoin de *setInterval()* pour exécuter automatiquement la même fonction que le *onclick* du premier bouton.

Etape 12 : Innovez !

Trouvez de nouvelles améliorations et refactorisez votre CSS !