

Institut Galilée	LANGAGES WEB - JAVASCRIPT Exercice DevinJS	Réf. : WEBC [0.9]
Paris 13		Page : I - 1

## Exercice DevinJS.html : Devin

On veut écrire un petit jeu qui consiste à tirer au sort un nombre Mystère compris entre 1 et 100. Le joueur devra deviner ce nombre. A chaque proposition, on affichera un message du genre « Trop Grand » (en bleu), « Trop Petit » (en bleu) ou « Gagné » (en vert).

On peut perdre si le nombre n'a pas été deviné en 6 tentatives (6 coups max). Auquel cas on affichera « Perdu » (en rouge) et la solution qui était attendue.

On vérifiera la saisie de l'utilisateur. Quand le joueur saisit une chaîne vide ou une chaîne qui n'est pas un entier, on affichera un message d'erreur (en noir) et on ne comptera pas le coup comme valide. Si le joueur saisit un nombre entier strictement inférieur à 1 ou strictement supérieur à 100, tant pis pour lui ! Ca comptera !

Vérifier bien qu'on peut encore gagner au 6ème coup mais pas au-delà.

Lorsque le joueur a fini une partie, qu'il ait perdu ou gagné, on lui proposera de rejouer. Il faudra donc changer le rôle de l'unique bouton à votre disposition. Le texte du bouton sera modifié en adéquation. S'il décide de rejouer, on repart de zéro et on remodifie le bouton en conséquence.

Le code HTML (dans le body) ne doit pas être modifié ! On n'a le droit qu'à 3 balises : un input, un bouton et une zone d'affichage ! Rien de plus !

Le code complet du jeu sera codé dans une page nommée **DevinJS.html**. Il devra être écrit en pur JS. Aucun « attribut JS » (du genre onclick) n'est autorisé dans les balises HTML. Aucun code JS n'est autorisé dans le corps (body) de la page.

Vous êtes sommés de n'utiliser que les méthodes du DOM genre getElementById(), addEventListener(), removeEventListener() plus toutes les méthodes JS qui vous seront nécessaires pour la réalisation de ce code. Pour rappel, il y a tout ce qu'il vous faut comme aide/documentation sur le site w3schools.com.

Si vous voulez juste modifier/insérer du texte contenu dans une balise c'est la propriété « textContent ». Si par contre, c'est du HTML que vous voulez modifier/insérez dans une balise c'est la propriété « innerHTML ». Pour le style, la propriété est « style ». Pour accéder à la valeur d'un input c'est « value ».

Voici à quoi devrait ressembler certaines étapes du jeu (on affiche le numéro de tentative à chaque fois).

Institut Galilée	LANGAGES WEB - JAVASCRIPT	Réf. : WEBC [0.9]
Paris 13	Exercice DevinJS	Page : 1 - 2

Au début, on a ca :

## Jeu du Devin : Deviner un nombre entier compris entre 1 et 100

(On a le droit à 6 tentatives maximum)

 

Première proposition, on peut avoir ca :

## Jeu du Devin : Deviner un nombre entier compris entre 1 et 100

(On a le droit à 6 tentatives maximum)

 

[1] C'est plus

On a gagné, on peut avoir ca :

## Jeu du Devin : Deviner un nombre entier compris entre 1 et 100

(On a le droit à 6 tentatives maximum)

 

[5] C'est gagné ! Le nombre Mystère était bien 87

On a perdu, on peut avoir ca :

## Jeu du Devin : Deviner un nombre entier compris entre 1 et 100

(On a le droit à 6 tentatives maximum)

 

[6] C'est perdu ! Le nombre Mystère était 7

Institut Galilée	LANGAGES WEB - JAVASCRIPT	Réf. : WEBC [0.9]
Paris 13	Exercice DevinJS	Page : I - 3

On saisit une chaîne au lieu d'un entier, on a ca :

## **Jeu du Devin : Deviner un nombre entier compris entre 1 et 100**

**(On a le droit à 6 tentatives maximum)**

Babar  Essayer

[1] On a dit un nombre entier !!!

Si on rejoue à la fin d'une partie, on repart du début !