

DuckHunt

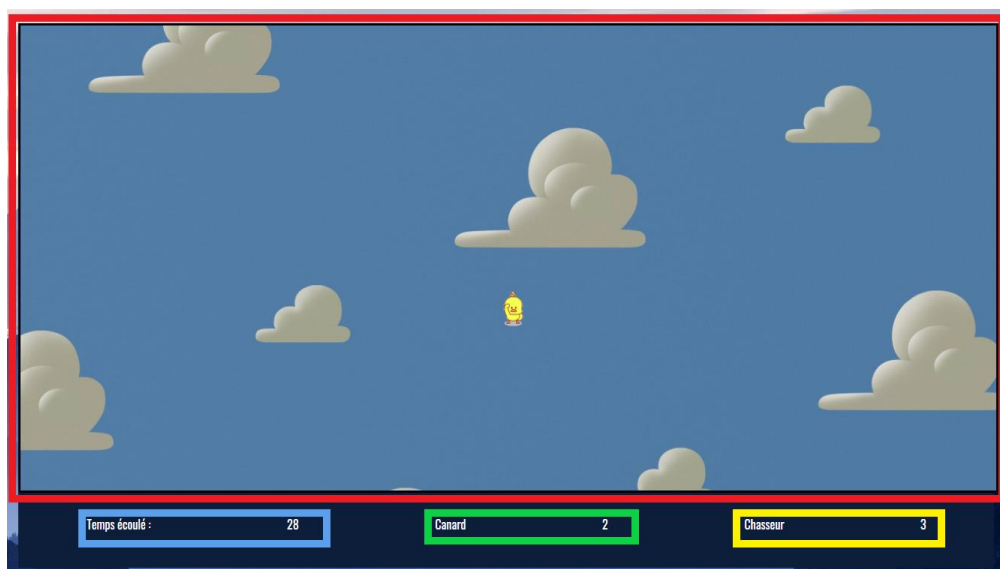
Le Duckhunt est un vieux jeu qui est apparu sur de multiples consoles. Dans l'une de ces représentations, on devait tirer sur un canard grâce à un périphérique spécifique (pistolet) sur la Super Nintendo :



Le but de cet exercice est de reproduire en principe ce fabuleux ancêtre. Contrairement à cette version, vous ne vous battez pas contre l'ordinateur mais contre un adversaire. L'un des joueurs contrôlera le canard, pendant que le chasseur tentera de tirer dessus en cliquant dessus.

Réalisez le script permettant d'effectuer une partie. Vous pouvez utiliser toutes les ressources à votre convenance (cours, corrections etc...) en évitant un maximum les recherches sur Internet. Attention, les examens se ressemblant un peu trop ou utilisant des technologies non vues dans le cours (de manière non raisonnée) seront sanctionnés.

Aide : (projet réalisé dans un précédent groupe)



Votre projet doit inclure :

- Une zone de jeu où le canard pourra se déplacer sans dépasser du cadre (rouge)
- Une zone de temps (bleu)
- Une zone de score pour le canard (vert)
- Une zone de score pour le chasseur (jaune)
- Un bouton permettant de remettre à zéro la partie

Déroulement de votre partie :

- 1- L'affichage de l'écran démarre automatiquement la partie et le Timer
- 2- Toutes les 10s le canard gagne un point
- 3- A chaque clique (tir) sur le canard, le chasseur gagne un point
- 4- Le canard peut utiliser 4 touches afin de se déplacer dans le cadre rouge
- 5- Au bout de 2 minutes la partie s'arrête
 - a. Le canard ne peut plus bouger
 - b. Le Timer est stoppé
- 6- On peut relancer une partie en cliquant sur le bouton new

Quelques petits éléments d'aide :

- La fonction javascript **setInterval(<fonction>, <temps en ms>)** permet de déclencher une action selon un intervalle [documentation](#)
- La fonction **clearInterval()** permet d'arrêter le déclenchement de l'action programmé à intervalle régulier

```
// setInterval permet de déclencher une action toutes les x ms
// setInterval(FONCTION anonyme, temps d'intervall en ms)
var j = 10;
var test = setInterval(function(){
  console.log(j);
  j--;
  if(j == -1) {
    console.log('Décollage');
    clearInterval(test); // qui va arrêter de déclencher l'intervall
    // la valeur test en paramètre dépend de la variable dans laquelle
    on affecte setInterval
  }
}, 1000);
```

- La fonction **setTimeout(<fonction>, <temps en ms>)** permet de déclencher une action via la fonction après une durée précise. Cette fonction vous permettra de stopper la partie au bout d'une durée précise. Nous avons utilisé cette fonction dans l'exercice 3 de JS est logique
- L'exercice 3 de la partie sur la gestion des événements en Javascript vous donne un gros coup de pouce afin de pouvoir réaliser le mouvement du canard
- Le tir sur le canard consiste juste à détecter un clic sur le canard !!!!

Barème

Déroulement d'une partie	/12
- Déplacement du canard	/7
- Gestion du tir sur le canard	/5
Attribution des points	/20
- Gestion du temps de la partie	/8
- Gestion des points du chasseur	/5
- Gestion des points du canard	/7
Lisibilité – Commentaire du code	/3
Apparence Globale	/2

Note sur 37 transformé sur 20