

AEC Techniques de développement Web NWE.00

582-771-OQ– Programmation I

TP FINAL

DATE DE L'ÉPREUVE FINALE :	6 décembre 2023, 8h30
DATE DE REMISE :	20 décembre 2023, 12h30
POINTAGE TOTAL :	40
PONDÉRATION :	40 % de la note finale
PROFESSEUR (E) :	Mohamed Ben Ghachem

COMPÉTENCE(S) complète(s) ou partielle(s) :

LU71 - CONCEVOIR UNE STRUCTURE DE PROGRAMMATION ET DES ALGORITHMES

LU72 - CODIFIER DES SCRIPTS AVEC UN LANGAGE DE PROGRAMMATION COTÉ CLIENT

MATÉRIEL PERMIS :	Notes de cours, Internet
(Livres, outils, logiciels, accès Internet, etc.)	

POLITIQUE RELATIVE À LA LANGUE :	Aucun
----------------------------------	-------

Étudiant : _____ Groupe : _____

Jeu de la roulette simplifié

1. Description



La roulette est composée de 37 chiffres, allant de 0 à 36. Pour simplifier le travail, nous allons supposer que les chiffres pairs sont rouges et les chiffres impairs sont noirs. Le chiffre 0 est vert.

Le but du jeu consiste à miser sur une couleur (rouge ou noir). Une fois la mise placée, un numéro est tiré au hasard entre 0 et 36. Si la couleur du numéro tiré est la même que la couleur choisie, alors le joueur double sa mise, sinon il perd sa mise. Si le numéro 0 est tiré au hasard, alors le joueur perd sa mise.

Exemple :

Le solde du joueur est 100 dollars. Le joueur décide de miser 20 dollars sur le rouge. Le chiffre tiré est 11 qui est noir (car il est impair). Alors le joueur perd ses 20 dollars et son solde devient 80 dollars. Ensuite, le joueur décide de miser 30 dollars sur le noir et le chiffre tiré est noir, alors le joueur gagne et double sa mise. Son solde devient alors 110 dollars.

2. Pages attendues

Le site démarre sur la page de connexion. L'utilisateur doit entrer son nom d'utilisateur et son mot de passe. Le nom d'utilisateur doit être **Osullivan** et le mot de passe doit être **Osullivan2023**. Si l'utilisateur saisit autre chose, il faut lui afficher un message d'erreur, sinon il faut le rediriger vers le page du jeu de la roulette.



TP final - Programmation I

Connexion

Nom d'utilisateur

Mot de passe

Se connecter



TP final - Programmation I

Connexion

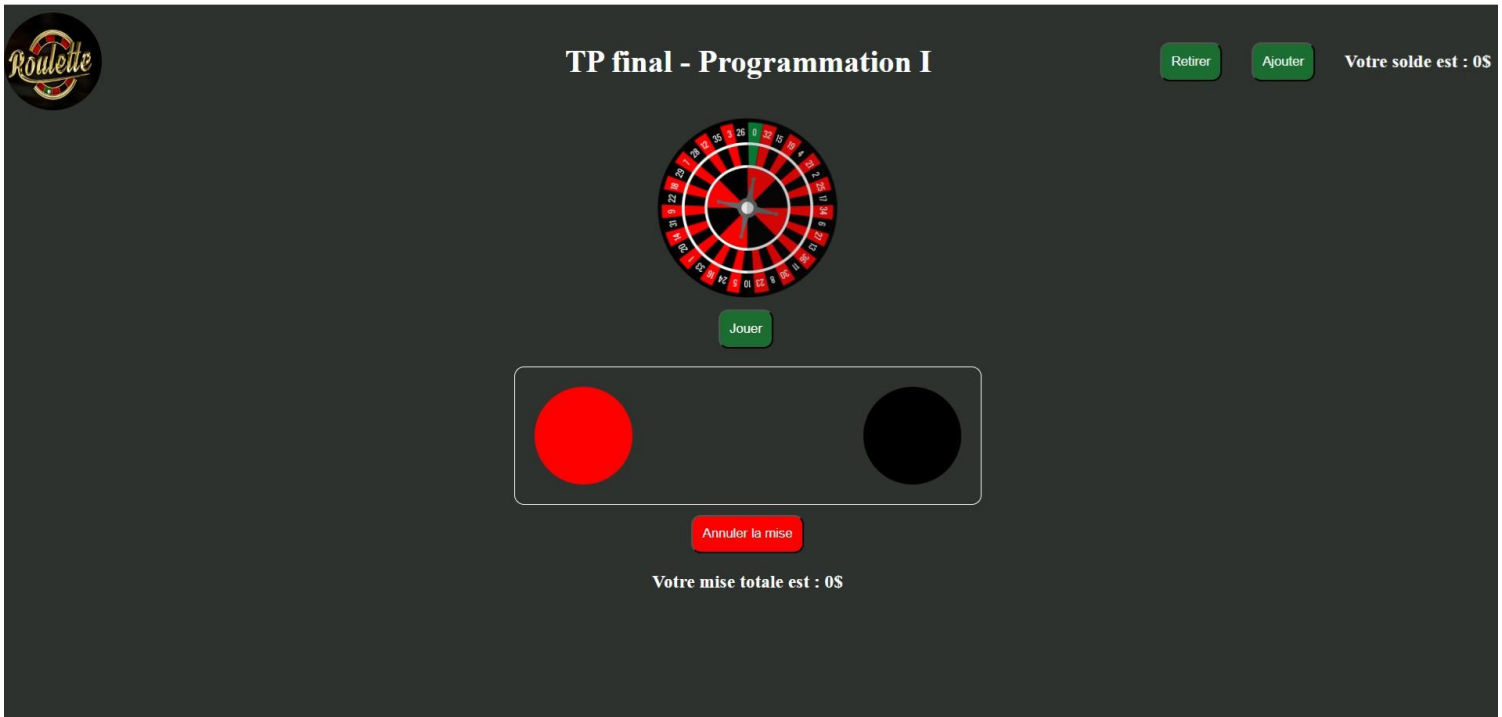
Nom d'utilisateur

Mohamed

Mot de passe

Crédentiels invalides

Se connecter



- Le bouton Ajouter permet d'ajouter de l'argent dans le solde. Le nouveau solde doit s'afficher dynamiquement.
- Le bouton Retirer permet de retirer de l'argent du solde. Le montant du retrait doit être inférieur ou égal au solde du compte.
- Le clic sur le cercle rouge (ou noir) permet de placer une mise sur la couleur rouge (ou noire). L'utilisateur ne peut pas miser en même temps sur le rouge et le noir. Le montant de la mise doit être inférieur ou égal au solde du compte. Le montant de la mise doit s'afficher dynamiquement.
- Le bouton Annuler la mise permet d'annuler la mise.
- Le bouton Jouer permet de faire tourner la roue pendant 5 secondes. Ensuite un chiffre entre 0 et 36 est tiré au hasard et l'issue du jeu (gain ou perte) doit être connue.

3. Fonctionnement du site

La vidéo présentée ci-dessous permet d'expliquer le fonctionnement du site.

https://youtu.be/oF4H1_MbbPY

4. Pondération

Code HTML	10 pts
Code CSS	5 pts
Code Javascript	25 pts
• Se connecter	4 pts
• Ajouter	4 pts
• Retirer	4 pts
• Jouer	5 pts
• Miser	4 pts
• Annuler la mise	4 pts

5. Remise

Le TP doit être envoyé via un dossier .zip (**TPFinal_prenom_nom**), par courriel outlook (mobenghachem@osullivan-quebec.qc.ca), au plus tard le 20 décembre à 12h30.

BONNE CHANCE

