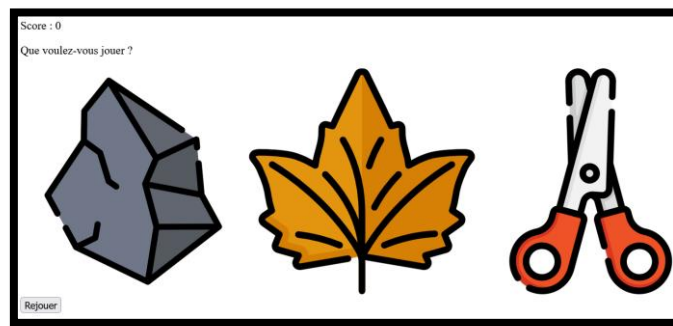

Fiche Guidée Pour La Réalisation Du Jeu PFC

Fichier pierre_feuille_ciseaux.html

Créer un fichier **pierre_feuille_ciseaux.html** dans lequel on pourra retrouver les éléments suivants :

- ☐ Une balise div pour le score
- ☐ Une balise p pour demander à l'utilisateur ce qu'il souhaite jouer
- ☐ 3 balises img pour représenter la pierre, la feuille et les ciseaux
- ☐ Une balise div pour afficher le vainqueur
- ☐ Une balise button pour demander à l'utilisateur s'il souhaite rejouer

Voici un exemple d'affichage avec uniquement le fichier html :

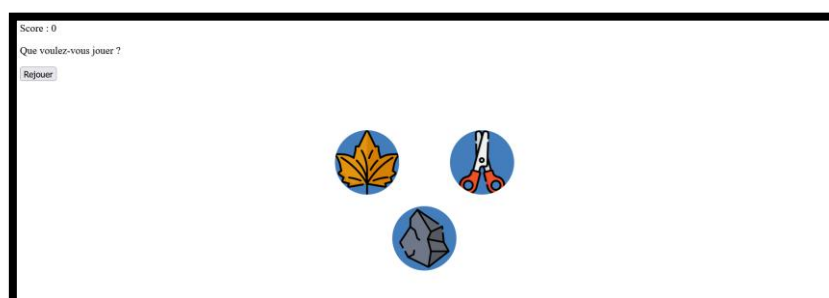


Fichier style.css

Dans **style.css** vous pouvez donner un design à vos différents éléments (pierre, feuille, et ciseaux) grâce à des classes que vous aurez précisé en html. Dans ces classes vous pouvez apporter les modifications suivantes :

- ☐ Le fond de vos images
- ☐ La largeur de vos images
- ☐ La hauteur de vos images
- ☐ Les angles de vos images
- ☐ La position sur la page
- ☐ Etc.

Afin d'obtenir une page pouvant ressembler à celle-ci :



Modifier alors les différents éléments de votre fichier html afin de donner envie à l'utilisateur de jouer à votre jeu. Voici un exemple :



Fichier pierre_feuille_ciseaux.js

Après avoir réalisé cela, vous pouvez créer un fichier nommé **pierre_feuille_ciseaux.js**.

Afin de relier votre fichier html à votre fichier js il suffit d'écrire le code suivant tout à la fin de votre fichier html (dans la balise body) :

```
<script src="pierre_feuille_ciseaux.js"></script>
```

Dans ce nouveau fichier pierre_feuille_ciseaux.js vous pouvez écrire le code suivant :

```
document.addEventListener("DOMContentLoaded", function() {  
});
```

Dans votre fichier JavaScript il faut :

- ☐ Stocker votre balise button dans une variable **const** :
https://www.w3schools.com/jsref/met_document_getelementbyid.asp
- ☐ Faire de même pour votre balise image de pierre
- ☐ Faire de même pour votre balise image de feuille
- ☐ Faire de même pour votre balise image de ciseaux

Vous pouvez désormais attacher à une de vos variables un évènement associé. Dans votre cas c'est l'évènement « click » qui sera utilisé (vous pouvez consulter le lien suivant : https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/API/Element/click_event

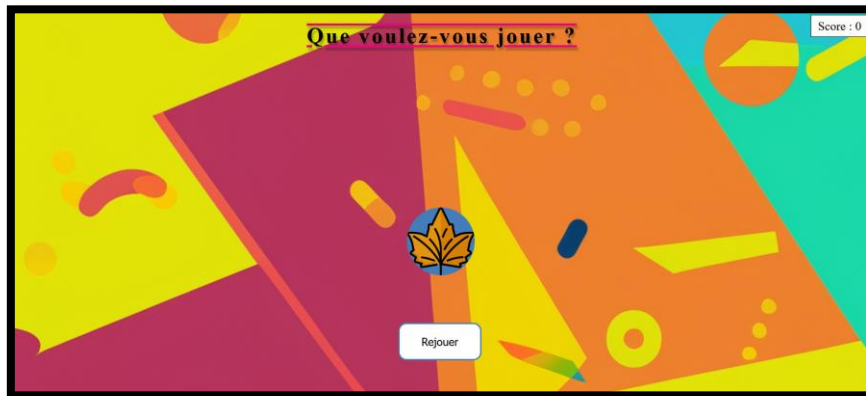
Exemple avec l'élément qui correspond à ma feuille :

```
document.addEventListener("DOMContentLoaded", function() {  
  const feuille = document.getElementById("idFeuille");  
  
  feuille.addEventListener("click", function() {  
  
  });  
});
```

Dans cette fonction, vous devez faire en sorte que :

- ☐ Lorsque l'utilisateur clique sur l'image de la feuille, les autres images disparaissent : <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/API/HTMLElement/hidden>
- ☐ Puis de déplacer votre image en x : https://www.w3schools.com/jsref/prop_style_left.asp
- ☐ Et en y : https://www.w3schools.com/jsref/prop_style_top.asp

Après avoir fait ça, lorsque vous cliquez sur votre image vous devriez avoir le résultat suivant :



- ☐ Faites la même chose pour les évènements « click » de la pierre et des ciseaux.

Une fois fait, testé et fonctionnel, vous pouvez également ajouter un évènement « click » pour votre élément bouton, qui devra faire en sorte de remettre le jeu à zéro. Vous devez alors modifier les aspects de design depuis le javascript :

- ☐ hidden
- ☐ pointerEvents
- ☐ backgroundColor
- ☐ width
- ☐ height
- ☐ borderRadius
- ☐ position
- ☐ left
- ☐ top

Maintenant que vous pouvez sélectionner un des trois choix possibles (pierre, feuille ou ciseaux), vous allez transposer votre code python en un code javascript.

Pour cela créez une fonction **jouer** : https://www.w3schools.com/js/js_functions.asp