



Travaux Pratiques : Enoncés

325-TP01_JS_Objets_ES6_Memory

Objectif : Programmation en langage ES6

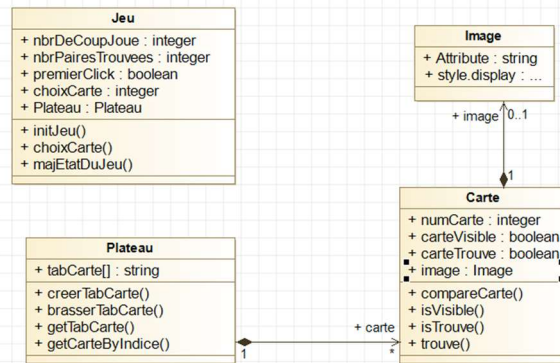
Techniques abordées :

- notion de module : import / export
- définition de classes : class xxx { ... }
- utilisation des fonctions fléchées : arrow function

Recréer TP du jeu du memory fait en Javascript.

Définition des classes :

Pour ce TP nous allons créer 3 classes suivant le diagramme de classe ci-dessous :



La classe « Carte »

Le constructeur recevra en paramètre le numéro de choix des cartes et le numéro de la carte.

La carte est identifiée par sa propriété « numCarte » qui maintient son numéro. Son état sera assuré par ses 2 propriétés « carteVisible » et « carteTrouve » signifiant pour le premier que la carte est retournée et pour le second qu'elle a été trouvée. Ce sont donc 2 propriétés booléennes.

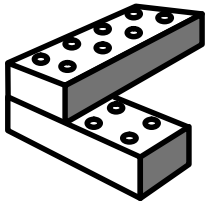
La propriété « image » sera initialisée par le constructeur comme un objet « Image » du DOM (`new Image()`). On initialisera sa propriété « src » et sa propriété « style.display » à « none ».

La classe « Plateau »

Le constructeur initialisera la propriété « tabCartes » par la création d'un tableau vide.

La classe « Jeu »

Le constructeur initialisera le jeu en appelant une méthode « initJeu() » qui créera le plateau.



Travaux Pratiques : Enoncés

325-TP01_JS_Objct_ES6_Memory