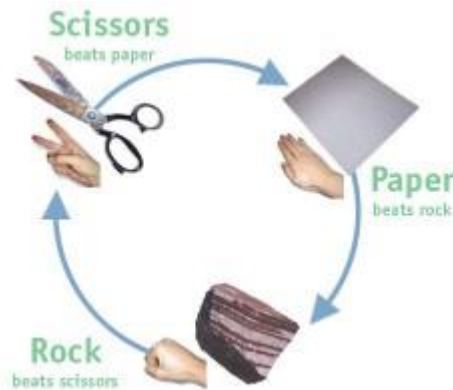


CHIFOUMI

Le pierre, feuille, ciseaux est un jeu effectué avec les mains et opposant deux joueurs. Il possède de nombreux noms alternatifs comme le chifoumi.

Dans une partie classique, deux joueurs s'affrontent afin de déterminer qui a gagné le tour. Chaque joueur peut choisir parmi 3 coups possibles symbolisant : **pierre**, **feuille** ou **ciseaux**.

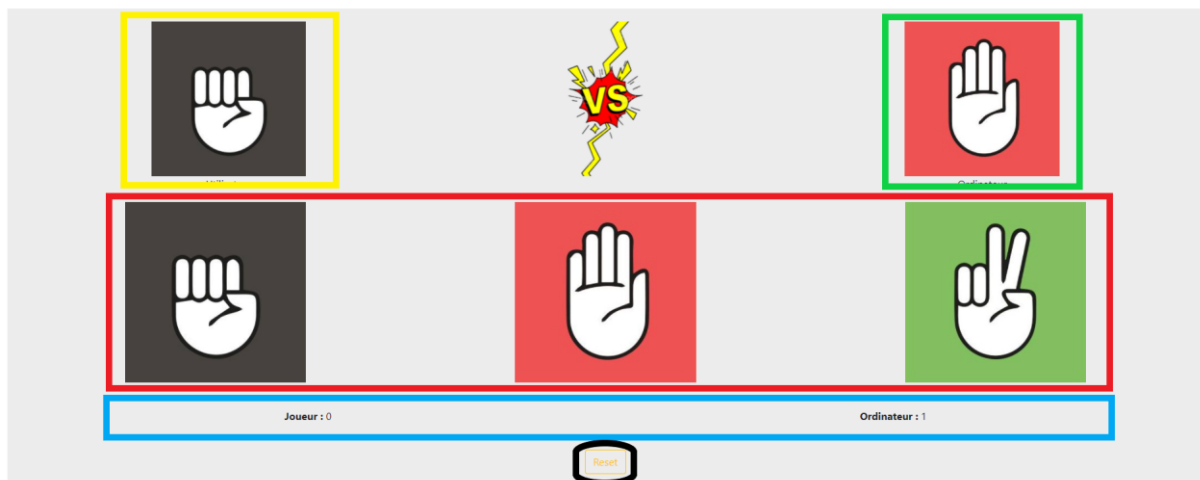
Pour savoir qui gagne, on doit respecter les règles suivantes :



Réalisez le script permettant d'effectuer une partie contre l'ordinateur. 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 :

Correction



Voici un exemple du rendu d'un projet.

Votre projet doit inclure :

- Une zone où le joueur choisi son coup (rouge)
- Une zone de score (bleu)
- Une zone indiquant le choix de l'utilisateur (jaune)
- Une zone indiquant le choix de l'ordinateur (vert)
- Un bouton permettant de remettre la partie à zéro (noir)

Déroulement de votre partie :

- 1- L'utilisateur arrive sur l'écran de jeu les zones jaune et verte ne sont pas affichées
- 2- L'utilisateur clique sur son choix ce qui déclenche
 - a. Le remplissage de la zone jaune
 - b. L'attribution de manière aléatoire du choix de l'ordinateur et le remplissage de la zone verte
 - c. Le calcul du score dans la zone bleue
- 3- À tout moment, l'utilisateur peut cliquer sur le bouton reset ce qui déclenche
 - a. L'effacement des zones jaune et verte
 - b. Le retour à zéro du score en zone bleue

L'attribution de point peut être effectuée de plusieurs manières, on peut imaginer que chaque choix vaut un certain nombre de points et qu'en additionnant on se retrouve dans un cas précis ce qui déclenche automatiquement soit une victoire de l'ordinateur soit de l'utilisateur.

1 : Pierre – 2 : Feuille – 3 : Ciseaux // En vert victoire de l'utilisateur // En rouge défaite // En noir égalité

Le choix de l'utilisateur est multiplié par 100.

Addition	100	200	300
1	101	201	301
2	102	202	302
3	103	203	303

- Pensez bien à utiliser des fonctions pour faciliter votre travail
- Ajouter une image c'est ajouter une balise **img** et changer l'image enregistré c'est modifier la propriété **src** de votre nouvelle image (img.src si votre image sélectionnée s'appelle img)
- Le template HTML est accessible à côté de l'énoncé

Barème

Déroulement d'une partie	/15
- Gestion de l'événement utilisateur	/5
- Gestion de l'événement aléatoire ordinateur	/7
- Affichage du choix de l'utilisateur sur la page	/5
- Affichage du choix de l'ordinateur sur la page	/5
Attribution des points	/10
- Gestion des points	/5
- Affichage des points	/5
Lisibilité – Commentaires du code	/3
Apparence Globale	/2