

TP1 JS – Jeu du pendu

TP1 JS JEU DU PENDU

DUREE TOTALE DU MODULE : 56H00

Auteur(s)	Relu, validé et visé par :	Date de création :	Date dernière MAJ :
<u>Benoît Avenel</u>		11/2022	
		Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.	

TP1 JS – Jeu du pendu

Table des matières

Objectifs pédagogiques	Erreur ! Signet non défini.
Présentation du TP	Erreur ! Signet non défini.
Travail à faire :	3

Auteur(s)	Relu, validé et visé par :	Date de création :	Date dernière MAJ :
<u>Benoît Avenel</u>		11/2022	
		Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.	

TP1 JS – Jeu du pendu

Travail à faire :

L'objectif du TP est de créer un jeu du pendu :

Objectif :

- 1) Le mot sera choisi au sein d'une liste ou d'un tableau prédéfini.
- 2) L'utilisateur choisit une lettre au hasard.
- 3) Si la lettre fait partie du mot, la position de celle-ci (et des précédemment trouvés) s'affiche au sein d'une alerte.
- 4) Sinon, un compteur d'erreurs s'incrémente.
Au bout de 5 erreurs, le jeu est fini et le mot se réinitialise.

Pour aller plus loin :

- Le mot sera choisi au hasard au sein d'un dictionnaire (>100 mots possibles)
- Vous pourrez rajouter une interface graphique via html/css pour améliorer votre rendu

Ressource pour aller plus loin : <https://www.sololearn.com/compiler-playground/WyyBylG1NvdU/#js>

Auteur(s)	Relu, validé et visé par :	Date de création :	Date dernière MAJ :
<u>Benoît Avenel</u>		11/2022	
		<i>Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.</i>	