IUT Rives de Seine - département Informatique BUT 2 : Développement WEB

J-M. Ilié, L. Giustignano, K. Foughali

Exercice à développer pour la semaine du 11 septembre 2023 :

Le jeu du devin

On veut écrire un petit jeu qui consiste à tirer au sort un nombre Mystère compris entre 1 et 100. Le joueur devra deviner ce nombre. A chaque proposition suivant la circonstance, on affichera l'un des messages résultant suivants :

```
Trop Grand (en b bleu),
Trop Petit » (en bleu) ou
Gagné » (en vert).
```

On peut perdre si le nombre n'a pas été deviné lors de la 6ème tentative (6 coups au maximum par partie). Auquel, cas on affichera « Perdu » (en rouge) et la solution qui était attendue. Il sera toujours possible pour le joueur de recommencer une partie.

Le joueur a comme interface d'entrée une zone de saisie d'un nombre, une zone d'affichage pour l'affichage du résultat et un bouton initialement noté "**Jouer**". En cliquant dessus, le script d'exécution est invoqué pour analyser la valeur saisie, tenant compte des cas normaux et des cas d'erreurs :

La programmation à développer :

- Si le joueur ssaisi une chaine vide ou si la chaine ne représente pas un entier, un message d'erreur s'affiche (en noir) mais on ne comptera pas le coup comme valide.
- Si le joueur saisit un nombre entier hors de l'intervalle [1,100], alors tant pis pour lui : ça comptera pour une tentative infructeuse.
- Lorsque le joueur finit une partie, perdu ou gagné, on lui proposera de rejouer en cliquant sur l'unique bouton. Il faudra donc penser à changer temporairement l'intitulé du bouton en "**rejouer?**" Rejouer signifie réinitialiser le compteur de coup tandis que le bouton reprendra son intitulé initial.

Le fichier devin.html contiendra la description HTML du jeu. Sous la forme de 3 balises : un input, un bouton et une zone d'affichage! Rien de plus!

Le script devin.js associé à la page HTML contiendra la déclaration des événements, c'est pourquoi, aucun code JS n'est autorisé dans cette page (notamment via l'attribut onclick). Il faudra exploiter les méthodes comme document.getElementById(),

```
window.addEventListener(),
window.removeEventListener().
```

Pour modifier/insérer du texte contenu dans une balise on peut utiliser la propriété textContent de l'objet DOM correspondant. Si par contre, le texte contient (entre autres) des balises HTML alors la propriété à exploiter est innerHTML. Les propriétés de styles d'un objet DOM sont référencées dans l'objet de l'objet via la propriété style de l'objet. La valeur de saisie d'une balise <input> est représentée dans l'objet DOM associé par la propriété value de cet objet. Pour information, la valeur défaut apparaissant dans la description HTM d'une balise <input> est stockée dans la propriété default-value.

Voici à quoi devrait ressembler certaines étapes du jeu (au nombre de tentatives près, à mettre à jour).

Affichage pour réaliser une nouvelle tentative :

Jeu du Devin : Deviner un nombre entier compris entre 1 et 10	00
(On a le droit à 6 tentatives maximum)	
Essayer	

Suite à une proposition de nombre, ici 50, on peut avoir cela :

Jeu du Devin	: Deviner un nombre entier compris entre 1 et 100
(On a le droit à 6	tentatives maximum)
50	Essayer
[1] C'est plus	

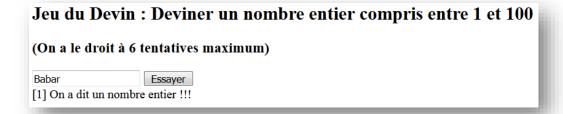
Suite à une proposition gagnante, on peut avoir cela:

Jeu du Devin : Deviner un nombre entier compris entre 1 et 100
(On a le droit à 6 tentatives maximum)
87 Rejouer?
[5] C'est gagné! Le nombre Mystère était bien 87

Lors d'une 6ème tentative erronée, on peut avoir cela:

Jeu du Devin : Deviner un nombre entier compris entre 1 et 100
(On a le droit à 6 tentatives maximum)
50 Rejouer?
[6] C'est perdu! Le nombre Mystère était 7

La saisie d'une chaine contenant un caractère autre que numérique conduit à cet affichage :



Si on rejoue à la fin d'une partie, on repart du début!