

Travail pratique 2 – partie 1 (pondération 35%)

Énoncé :

Complétez le code du module pattern fourni dans le fichier **jeuModulePattern.js**.

Il est utilisé à partir de la page **jeu-avec-module-pattern.html**.

Il n'est pas nécessaire de modifier le code de cette page.

Ce module gère un jeu qui consiste à trouver une case dans une grille, cette case cible est définie de manière aléatoire au début du jeu. Chaque coup (clic sur une case), indique l'écart maximum de lignes ou de colonnes avec cette case cible.

Des indications pour la programmation sont données directement dans le module pattern.

Le module est exécuté à partir de la page `jeu-avec-module-pattern.html` avec la méthode `initialiserPage()`.

Critères d'évaluation :

Fonctionnement du module pattern :

fonction `initialiserPage` 5 points

fonction `initialiserJeu` 5 points

fonction `jouer` 5 points

Qualité du code (nommage des variables, commentaires,...) 5 points

Remise :

Compresser votre dossier avec les deux fichiers (HTML et JavaScript) et le remettre sur Léa.

Exemple de déroulement :

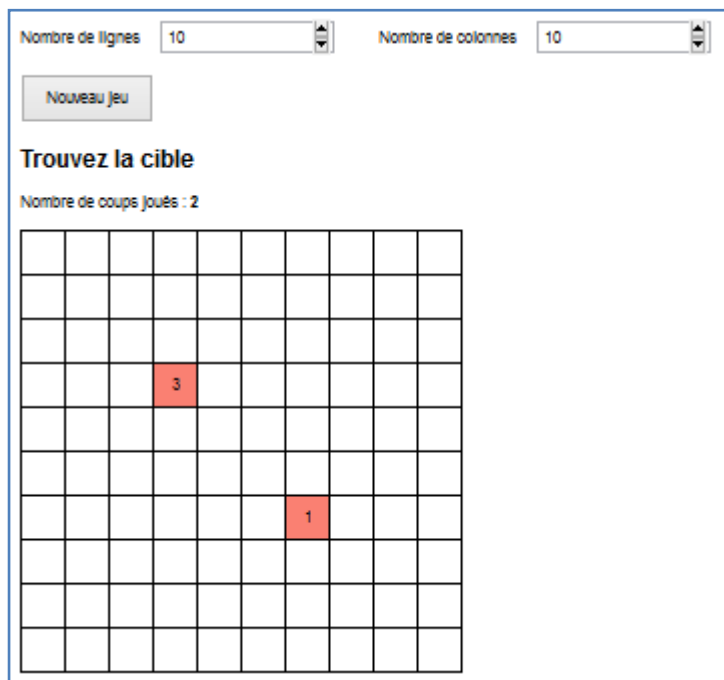
1- affichage initial de la page :

The screenshot shows the initial state of a web application. At the top, there are two input fields: 'Nombre de lignes' with a value of 10 and 'Nombre de colonnes' with a value of 10. Below these is a button labeled 'Nouveau jeu'. The main heading is 'Trouvez la cible'. Below the heading, it says 'Nombre de coups joués : 0'. The central element is a 10x10 grid of empty squares.

2- clic sur une première case :

The screenshot shows the game interface after the first click. The 'Nombre de coups joués' has increased to 1. In the 10x10 grid, the square at row 4, column 3 (0-indexed from top-left) is highlighted in red and contains the number 3.

3- clic sur une deuxième case :



4- clics sur une troisième puis une quatrième case :

