

Froment Chloe Evaluation Javascript

Prénom : Chloé

Nom : Froment

ATTENTION ! PENSEZ À RENSEIGNER VOS NOM ET PRÉNOM DANS LE TITRE DE VOS FICHIERS / PROJETS !

Nom du projet : Play dice

Lien Github du projet : https://github.com/fromentchloe/jeu_js.git

Lien Drive du projet (si nécessaire) : //

URL du site (si vous avez mis votre projet en ligne) : <https://playdicejs.netlify.app/>

- Décrivez les tâches ou opérations que vous avez effectuées, et dans quelles conditions. Dans cette rubrique, le jury cherche à voir comment vous procédez : comment vous organisez votre travail, comment vous réalisez concrètement la tâche ou l'opération pas à pas.
Utiliser un langage professionnel. Employez le « je », car vous parlez en votre nom. Vous pouvez écrire au temps présent.

J'ai créé des événements de clic pour les boutons "Nouvelle partie" et "Rejouer". Lorsque "Nouvelle partie" est cliqué, j'ai utilisé la fonction getPlayerNames() pour obtenir les noms des joueurs via des boîtes de dialogue. J'ai stocké les noms des joueurs dans playerNames et appelé init() pour initialiser le jeu. Lorsque "Lancer" est cliqué, j'ai généré un nombre aléatoire entre 1 et 6 pour simuler le lancer de dé.

J'ai affiché le dé correspondant au résultat du lancer. Si le résultat du lancer est différent de 1, j'ai ajouté le résultat au score du tour. Si le résultat du lancer est 1, j'ai affiché un message d'erreur et passé au joueur suivant. Lorsque "Hold" est cliqué, j'ai ajouté le score du tour au score global du joueur actif. Si le score global atteint ou dépasse 100, j'ai affiché un message de victoire. Sinon, j'ai passé au joueur suivant. J'ai utilisé des sélecteurs d'ID et de classe pour mettre à jour les affichages des scores, des noms des joueurs et des messages. J'ai ajouté des événements de clic pour les boutons "Afficher les règles" et "Masquer les règles". J'ai utilisé des sélecteurs d'ID pour afficher ou masquer les règles en fonction des clics.

- Précisez les moyens utilisés. Expliquez tout ce dont vous avez eu besoin pour réaliser vos tâches : langages de programmation, frameworks, outils, logiciels, documentations techniques, etc...

Cette application est réalisée avec HTML, Bootstrap, CSS, ECMAScript et jQuery. Elle a été déployée à l'aide de Netlify. J'ai utilisé le générateur d'images AI Canvas et les icônes proviennent de Bootstrap.

- Contexte. Les noms des organismes, entreprises ou associations, dans lesquels vous avez exercé vos pratiques

NB: Pour le cas des exercices et évaluations demandées sur la plateforme Studi, il s'agit de...Studi.

Studi

- Informations complémentaires (*facultatif*)