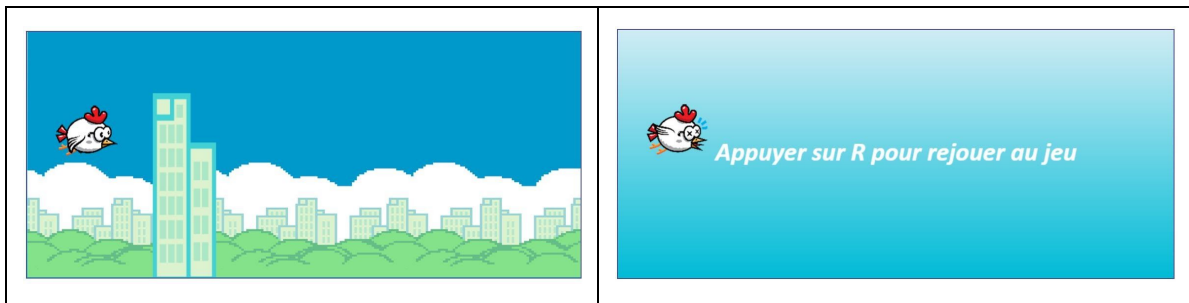


Exercices pratiques / Semaine 12

Exercice 1 - Gérer le son de la fin du jeu et rejouer au jeu...

Pour le premier exercice, vous devez compléter, en ajoutant des effets sonores, la petite animation interactive avec le déplacement et la gestion de la position horizontale d'un mur et la détection de collision entre celui-ci et le petit poulet animé. Vous devez aussi donner l'opportunité au joueur de rejouer à ce magnifique jeu!!!

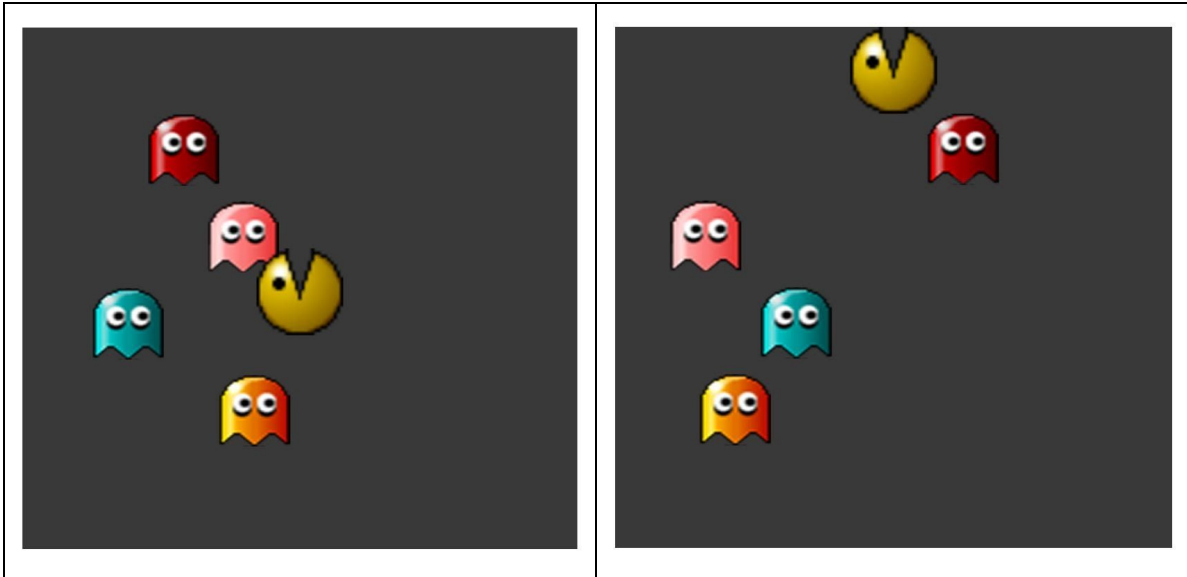


Pour cela, vous devez:

- Déclarer des variables globales pour les 2 sons possibles: **sonGagne** et **sonPerd** en identifiant les URL des sons correspondants;
- Déclarer une variable globale **finJeu** au démarrage en initialisant sa valeur à **false**;
- Compléter ensuite la fonction **actualiserLeJeu()**:
 - Gérer la fin du jeu selon les **deux** situations suivantes;
 - Le poulet est entré en collision avec le mur;
 - Faire jouer le son indiquant que le poulet a **perdu** et se souvenir que le jeu est terminé;
 - Le poulet a réussi à éviter le mur;
 - Faire jouer le son indiquant que le poulet a **gagné** et se souvenir que le jeu est terminé;
 - **Si c'est la fin du jeu**, il faut finaliser la fonction **relacherTouche**, comme suit:
 - Ajouter une structure conditionnelle analysant, avec une condition composée, si le jeu est terminé **ET** si la touche R est relâchée;
 - Si oui, donner l'occasion au joueur de rejouer avec l'instruction: **location.reload()**; Cette instruction aura pour effet de recharger la page HTML du jeu.

Exercice 2 - Aider Pacman à éviter le fantômes...

Pour le deuxième exercice, vous devez compléter le code pour analyser si Pacman est entré en collision avec un fantôme **Ou**, s'il a réussi à atteindre le haut du jeu sain et sauf.!!!



Pour cela, vous devez:

- Positionner l'objet représentant Pacman en bas et au centre du jeu au démarrage ;
- Déclarer des variables globales pour les 2 sons possibles: **sonGagne** et **sonPerd** en identifiant les URL des sons correspondants;
- Compléter ensuite la fonction **actualiserLeJeu()**:
 - Gérer la fin du jeu selon les **deux** situations suivantes. À noter que dans les **deux** situations : on doit mémoriser que c'est la fin du jeu;
 - Pacman est entré en collision avec l'un des 4 fantômes. Ceci doit être analysé avec une boucle **for of**:
 - Faire jouer le son indiquant que Pacman a perdu;
 - Pacman est arrivé en haut du canvas:
 - Faire jouer le son indiquant que Pacman a gagné.