

# Jeu des Billes (JS pur, ES6+ + DOM)

Vous allez développer une **application web en JavaScript (HTML + CSS + JS)** simulant un petit jeu à deux joueurs basé sur une mécanique de retrait de billes.

## Objectifs

- Manipuler le DOM en JavaScript pour créer une interface interactive.
- Gérer des événements (clics des joueurs).
- Utiliser des variables et structures de contrôle pour appliquer les règles du jeu.
- Mettre à jour l'affichage en temps réel (billes restantes, tours des joueurs, résultat).

## Règles du jeu

1. Le jeu commence avec un nombre défini de billes (saisi par les joueurs au démarrage).
2. Deux joueurs s'affrontent à tour de rôle.
  - Le joueur 1 commence.
3. À chaque tour, le joueur peut retirer **1, 2 ou 3 billes**, mais **pas le même nombre que celui retiré au tour précédent**.
  - Exemple : si le joueur précédent a retiré 2 billes, le joueur suivant peut retirer 1 ou 3, mais pas 2.
4. Un joueur **perd** s'il ne peut plus jouer, soit :
  - parce qu'il ne reste plus de billes,
  - ou parce qu'il reste 1 bille et que le dernier coup retirait déjà 1.

## Fonctionnalités à implémenter

1. **Formulaire d'inscription**
  - Chaque joueur saisit son prénom et son nom.
2. **Initialisation de la partie**
  - Une fois les joueurs inscrits, on demande le nombre initial de billes.
  - Les billes sont représentées visuellement (par exemple avec des cercles ou des images).
3. **Gestion du tour par tour**
  - Le joueur actif est affiché.
  - Il choisit combien de billes retirer (1, 2 ou 3, sauf le dernier coup).
  - L'interface met à jour :
    - le nombre de billes restantes,
    - le dernier coup joué.
4. **Fin du jeu**
  - Lorsqu'un joueur perd, affichez un message clair avec le **nom du gagnant**.
  - Montrez un **résumé des tours** joués (joueur, nombre de billes retirées).

## Bonus

- Ajouter une **barre de progression** du nombre de billes restantes.
- Mettre des **animations** lors du retrait des billes.
- Ajouter un bouton **Rejouer**.