

Projet de jeu en JavaScript - What the Number

/!\ Vous travaillerez par **groupes de 2** élèves.

Votre projet sera rangé dans un dossier qui **doit** suivre la **nomenclature** NomPrénom1-NomPrénom2-WTN.

Sur notre site, vous trouverez une ébauche du jeu que nous aurons faite ensemble en cours et sur laquelle vous vous baserez pour faire la suite.

Voici les consignes de travail :

- 3 fichiers sont attendus :
 - un .html ;
 - un .css ;
 - un .js.
- Il ne doit pas y avoir de CSS ou de style brut dans le fichier HTML ;
- Il ne doit pas y avoir de JavaScript dans le fichier HTML (il y aura seulement la référence à votre fichier JavaScript à la fin dans la balise `<script>`) ;
- Le fichier HTML :
 - doit être « W3C valide » (https://validator.w3.org/#validate_by_input). Il est fortement conseillé de tester au fur et à mesure ;
 - doit avoir vos noms en nom d'auteur dans la balise dédiée dans `<head><meta ...>...</head>` ;
 - le titre de l'onglet/fenêtre du navigateur (`<head><title>...</head>`) doit aussi comporter vos noms ;
 - le titre principal de la page doit être dans une balise `h1`.
- Le fichier JavaScript :
 - ne doit pas générer d'erreurs dans la console des outils pour les développeurs du navigateur (F12 dans Firefox) ;
 - doit être écrit en Camel Case (`nomDeVariable` ou `nomDeFonction`) ;
 - **vous devez afficher dans la console le nombre à deviner !**
- Un effort de créativité pour personnaliser votre page de jeu est attendu (style, contenu personnalisés) ;
- Les règles du jeu décrites par les vidéos de démonstration doivent être appliquées et doivent fonctionner :
 - gagné (10 essais, 30 secondes) ;
 - perdu :
 - * temps écoulé ;
 - * plus d'essais.
 - Indication sur le nombre entré par l'utilisateur (trop petit ou trop grand) ;
- Vous devrez aussi **obligatoirement** :
 - Afficher et mettre à jour le nombre d'essais restants sur la page Web ;

- Afficher et mettre à jour le temps restant sur la page Web ;
- Le chronomètre ne doit pas continuer si le temps ou le nombre d'essais sont écoulés ;
- Le nombre d'essais ne doit pas passer sous zéro. Le jeu doit s'arrêter, c'est-à-dire qu'il faut arrêter le chronomètre *a minima*.
- Toute initiative de votre part pour améliorer l'expérience de jeu est bienvenue. En voici des exemples **optionnels** :
 - Désactiver le champ de saisie et le bouton si on perd pour une raison ou une autre ;
 - Gérer le cas où le nombre saisi n'est pas compris entre 1 et 1000 (si c'est une lettre par exemple, ou simplement un nombre qui n'est pas dans cet intervalle ou rien du tout) ;
 - Afficher l'historique des valeurs déjà saisies ;
 - Ajouter du style CSS selon différents cas.