

Documentation BEM – Scrabble des Licornes

Ce document décrit l'ensemble des classes CSS utilisées dans le projet Scrabble des Licornes selon la méthodologie BEM. Chaque classe est expliquée par son rôle fonctionnel et son utilité dans l'architecture du jeu.

1. Bloc principal du jeu

`jeu` : Conteneur racine du jeu. Il définit la structure globale de la page avec une grille composée du HUD gauche, de la zone centrale de jeu et du HUD droit.

`jeu__centre` : Zone centrale du gameplay. Elle contient tous les éléments interactifs : titre, chronomètre, tuiles, mot à former, feedback et barre d'outils.

`jeu__entete` : En-tête du jeu. Permet d'encapsuler le titre pour un centrage et une gestion responsive propre.

`jeu__titre` : Titre principal du jeu. Il utilise une police et une mise en forme spécifiques pour renforcer l'identité visuelle.

2. HUD – Panneaux d'informations

`hud` : Bloc générique représentant un panneau d'information. Il est utilisé à gauche et à droite de l'écran pour afficher les données du joueur.

`hud--gauche` / `hud--droite` : Modificateurs indiquant la position du HUD. Ils permettent de différencier les panneaux sans dupliquer le style.

`hud__carte` : Carte visuelle du HUD. Gère le fond, le flou et l'ombre pour l'effet verre.

`hud__ligne` : Ligne d'information composée d'un libellé et d'une valeur. Utilisée pour le score, le joueur ou les statistiques.

`hud__label` : Texte descriptif d'une information.

`hud__valeur` : Valeur associée au libellé. Peut être mise à jour dynamiquement.

`hud__valeur--accent` : Modificateur visuel appliqué à une valeur importante (par exemple le nom du joueur).

`hud__vies` : Conteneur regroupant les vies du joueur.

`hud__coeur` : Représente une vie individuelle. Chaque cœur peut être masqué ou animé séparément.

3. Chronomètre

`chrono` : Bloc du chronomètre. Il regroupe l'icône du sablier, le texte du temps et la barre de progression.

`chrono__sablier` : Élément décoratif représentant le temps qui s'écoule.

`chrono__info` : Conteneur flexible regroupant le texte et la barre. Il permet à la barre de prendre toute la largeur disponible.

chrono__texte : Zone textuelle affichant le temps restant.

chrono__barre : Fond de la jauge de temps.

chrono__remplissage : Partie animée de la jauge représentant le temps restant.

chrono__remplissage--anim : Modificateur activant l'animation de décompte.

4. Tuiles de lettres

tuiles : Zone contenant les lettres disponibles.

tuiles__liste : Conteneur flex des tuiles, permettant le retour à la ligne sans chevauchement.

tuiles__tuile : Tuile individuelle cliquable représentant une lettre.

5. Tickets et statistiques

tickets__haut : Zone d'affichage des tickets gagnés.

tickets__image : Icône graphique du ticket.

tickets__nombre : Nombre de tickets possédés par le joueur.

tickets__label : Libellé du compteur de tickets.

stats : Bloc regroupant les statistiques de la partie.

stats__ligne : Ligne de statistique individuelle.

stats__label : Nom de la statistique.

stats__valeur : Valeur associée à la statistique.