

J'ai appris comment bien organiser le code pendant de projet, les deux parties: cinq des et la score table pour calculer les résultats qui m'obligent à utiliser les méthodes utiles comme `obj.addeventlistener`, `button.disabled` etc. Ce projet améliore ma connaissance de javascript css and html

Pour le design en tête sont les 5 des qui mélangent chaque fois qu'on utilise le bouton ROLL, on a un autre array pour garder les disponibilités pour chaque dice, 0 signifie non choisi 1 signifie choisi. Quand un dice est choisie, son opacité va devenir 0.5. On ne peut les choisir avant utiliser le bouton ROLL. J'utilise un attribut pour identifier chaque dice. Le bouton est pour commencer le jeu chaque tour et mélanger les dices et on ne peut pas l'utiliser à la fin de chaque tour après 3 fois, et son opacité devient 0.5. Le scoreboard qui construit par table change chaque fois on utilise le bouton, le score total change après chaque tour. Pour continuer à un nouveau tour, on doit choisir un celle dans la table pour avancer, la couleur de la celle choisie devient bleu et ne peut plus choisir dans le futur. Après 13 tours, le jeu va se terminer avec un message qui montre le score total. J'utilise Arial comme le font