

Initiation

Faire les parties 1 à 3 de [JavaScript sur OpenClassRoom](#).

Exemple : jeu du Plus ou Moins

Le code suivant cherche à faire deviner un nombre choisi au hasard par l'ordinateur entre 1 et 100. Vous pouvez le tester ici : <https://jsfiddle.net/a9osr3r3/>

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Titre de la page</title>
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="style.css">
  </head>
  <body>
    <input type="text" id="proposition" placeholder="Saisir un nombre"
  />
    <button id="bouton">Tester</button>
    <div id="resultat">Appuyer sur « Tester » pour voir le
résultat</div>
    <script src="script.js"></script>
  </body>
</html>
```

```
$proposition = document.getElementById("proposition");
$bouton = document.getElementById("bouton");
$resultat = document.getElementById("resultat");
reponse = Math.ceil(Math.random() * 100)
```

```
function verifier() {
  if ($proposition.value < reponse) {
    $resultat.innerHTML = "Insuffisant !";
  }
  else if ($proposition.value > reponse) {
    $resultat.innerHTML = "Trop !";
  }
  else {
    $resultat.innerHTML = "Juste ce qu'il faut";
  }
  Nouveau document
}
```

```
$bouton.onclick = verifier;
```

Exercice : modifier le code pour que le jeu affiche en combien de coup on a trouvé la réponse.

Mise en place du jeu des bâtonnets

<https://jsfiddle.net/4ehmm3gr/>

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Titre de la page</title>
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="style.css">
  </head>
  <body>
    <input id="combien">
    <button id="bouton">Retirer</button>
    <div id="affichage">Chargement...</div>
    <script src="script.js"></script>
  </body>
</html>

$affichage = document.getElementById("affichage");
$combien = document.getElementById("combien");
$bouton = document.getElementById("bouton");

// Nombre de bâtons actuellement sur le jeu
nb = 25;

// Affiche les 'nb' bâtons dans la <div id="affichage"></div>
function afficher() {
  batons = "";
  for (i = 0; i < nb; i++) {
    batons += "| ";
  }
  $affichage.innerHTML = batons;
}

// Affiche les bâtons de départ
afficher();

// Retire autant de bâtons que la valeur du champ texte
function retirer() {
  nb -= parseInt($combien.value);

  // Met à jour les bâtons affichés
  afficher();
}

// On appelle la fonction de retrait quand on click sur le bouton
$bouton.onclick = retirer;
```

Exercice : faire en sorte que le jeu affiche que la partie est terminée quand il ne reste qu'un bâton