

---

Petit TP Javascript

# Le jeu du nombre mystère

---



## Introduction

Le principe du jeu du nombre mystère est le suivant.

L'ordinateur doit générer un nombre qui sera compris entre deux extrêmes (X et Y).

Par exemple pour  $X = 1$  et  $Y = 25$ , le nombre mystère généré sera compris entre 1 et 25.

Le joueur sera alors amené à entrer un nombre dans un input de type chiffre et l'ordinateur devra lui dire si oui ou non, il a trouvé le nombre mystère.

Le but du jeu étant de trouver le nombre mystère le plus rapidement possible.

## travail demandé

### HTML

Faites une mise en page en vous aidant de Bootstrap ou tout autre framework front.

Votre page devra comporter les éléments suivants :

- Un titre
- un input de type texte
- un bouton
- un compteur de l'essais
- un espace ou vous pourrez afficher des messages (par exemple 'Bravo vous avez trouvé' ou encore 'non ce n'est pas ça...')

Pensez à donner des id à vos éléments pour pouvoir les manipuler par la suite en javascript !!

### JS

La première chose que devra faire votre script JS sera de générer un nombre mystère compris entre 2 variables min et max.

La formule à suivre est la suivante :

```
Math.floor(Math.random() * (max - min + 1)) + min;
```

Développez ensuite une ou plusieurs fonctions qui vous permettront de traiter les actions du joueur et de l'informer s'il a gagné ou non.

Le click sur le bouton demandé plus haut doit déclencher le check entre ce qui a été entré par le joueur et le nombre mystère généré

**Astuce :** Séparez la partie de checking du nombre mystère et la partie qui mettra à jours le DOM dans plusieurs fonctions pour avoir un code propre.

## Améliorer le gameplay

1. compter les points
2. quand l'utilisateur s'est planté, lui dire si le nombre mystère est plus petit ou plus grand que ce qu'il a tapé dans l'input
3. dire à l'utilisateur si il se rapproche ou non du nombre mystère (tu chauffes, tu refroidis)
4. donner une note à l'utilisateur lors de sa victoire
  - a. a trouvé en moins de 5 coups : Super bravo
  - b. entre 5 et 10 coups : Pas mal
  - c. entre 11 et 15 coups : Peut mieux faire
  - d. plus de 15 : Nul
5. donner la possibilité de créer une partie en mode facile / medium / difficile
  - a. facile : le nombre mystère est compris entre 1 et 10
  - b. medium : le nombre mystère est compris entre 1 et 20
  - c. difficile : le nombre mystère est compris entre 1 et 50

C'est un petit truc tout con, mais c'est un super exercice car on peut partir de rien du tout et développer tout un tas de petites fonctionnalités au cours de ce concept simple.

Amusez-vous bien !