

# MiniProjet

---

## Choisir entre les deux projets

Pour le projet que avez choisi => créer un repo sur votre compte Github (public) => Nommer PriceRightJs ou PingPongJs et envoyer le lien du repo dans le « text channel » javascript

N'oublier pas de versionner et de push meme si vous le terminer pas !

---

## - PriceRight

Votre script défini un nombre, le but de ce mini projet et de faire deviner à l'utilisateurs le nombre.

- **Déroulement :**

- Définir aléatoirement un nombre par exemple pour définir un nombre aléatoirement entre 1 et 100 :  
`Math.floor(Math.random() * 101);`
- Faire une boucle qui récupère l'entrée utilisateur jusqu'à ce que la valeur qu'il saisi est bonne (faire une condition)
- Vous pouvez utiliser un code similaire à celui ci dessous pour récupérer l'entrée utilisateur

```
const readline = require('readline');
```

```
const rl = readline.createInterface({  
  input: process.stdin,  
  output: process.stdout  
});
```

```
rl.question('>', (userNumber) => {  
  // userNumber question contient l'entrée  
  utilisateur
```

```
  Vous pouvez utiliser les conditions pour tester si  
  le nombre est le bon et pour aider l'utilisateur à  
  savoir si le nombre est plus grand ou plus petit que  
  celui attendu
```

```
  rl.close();  
})
```

## - Ping pong

Le script doit afficher en continu une balle (\*) allant d'un mur à un autre en une dimension.



### • Déroulement

- Vous pouvez utiliser un tableau dans lequel la balle passe d'une case à l'autre (array) ou simplement utiliser un string (tableau de caractères)
- La balle part de gauche et vas vers la droite.
- Une fois que la balle atteint le mure elle repart en sens inverse.
- Vous pouvez utiliser le code dessous pour faire le quadrillage

```
console.log(" |-----| ");
console.log(" |Votre Balle | ");
console.log("« |-----| »);
```

- Vous devrez rafraichir à une fréquence de votre choix l'affichage à l'aide de la fonction `console.clear()`
- Enfin je vous conseil d'utiliser le code ci dessous pour votre boucle infini faisant bouger la balle

```
setInterval(function () {
    console.clear();
    /** Votre code ici**/
}, 1000);
```