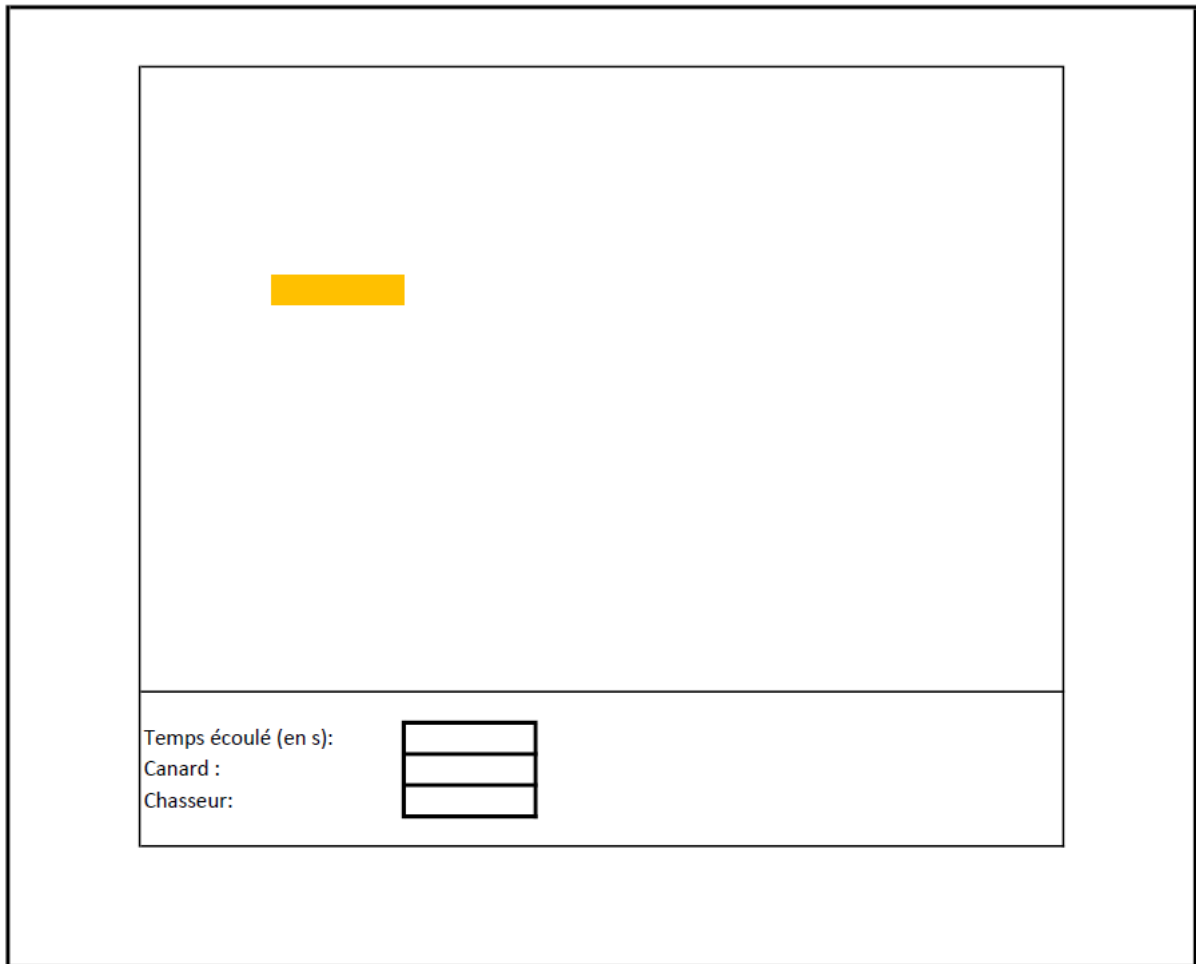


# JAVASCRIPT NATIF

## DUNCKHUNT



DuckHunt :

Le but de l'exercice est de réaliser un jeu en JavaScript natif en utilisant toutes les notions vues en cours.

Le jeu est décomposé en plusieurs éléments :

- Le joueur qui contrôle le canard (carré orange en v1) doit pouvoir se déplacer au sein du container
- Le joueur qui contrôle le chasseur doit essayer de cliquer sur le canard
- Le bloc du bas permet de calculer les scores
  - o Toutes les 10 secondes le canard gagne 1 points
  - o A chaque click sur le canard le chasseur gagne 1 points
  - o Au bout de 2 min on arrête la partie et on constate les scores

AIDE : Les éléments utiles à ce projet sont directement dans le cours ou les exercices corrigé ou fait ensemble : **UTILISEZ LES RESSOURCES A VOTRE DISPOSITION !**

Pour le canard :

- Détection des événements Arrow sur l'ensemble de la page que l'on préfère gérer et déclarer dans une fonction => pour faciliter son arrêt à la fin de la partie

Pour le chasseur :

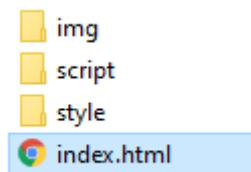
- Détection de l'événement click sur le canard que l'on préfère gérer et déclarer dans une fonction => pour faciliter son arrêt à la fin de la partie

Score :

- Utiliser des SPAN (#time, #duck et #hunt) identifié avec la propriété innerText pour afficher les changements de points et de temps
- setInterval vous permettra de décompter le temps en seconde de la partie => à déclarer dans une fonction pour clearInterval à la fin du temps de la partie
- setTimeout vous permettra de supprimer les événements et l'intervall après 60 000 \* 2 ms

Consignes :

- N'oubliez pas de commenter votre code
- Créer l'exercice dans une arborescence cohérente dans un nouveau dossier
  - o Un dossier images contenant les images utilisées
  - o Un dossier script contenant votre script JS de la partie
  - o Un dossier style contenant votre CSS



- N'hésitez pas ajouter du style à votre projet
- Je reste joignable par mail ou sur discord en cas de soucis !!!!
- Le travail collaboratif est possible **MAIS** vous devrez être en mesure d'expliquer vos choix et le code