Rapport sur le Code JavaScript 01

Ce code JavaScript est conçu pour présenter un questionnaire Pokémon.

Sélection d'Éléments HTML :

On identifie des éléments spécifiques dans la page HTML, donc, ça serait le body (body), un titre (titreP1),

un bout de texte pour demander si on est prêt(readyText), un bouton de départ pour retirer le tout (departBouton), des explications (explications), et des questions (questions).

Redirection vers d'Autres Pages et utilisation d’une fonction d’ordre supérieure :

Si un élément avec l'ID "page1" est présent et est cliqué, l'utilisateur sera redirigé vers une autre page. S'il existe un élément avec l'ID "page2" et que l'utilisateur la clique, il redirige l'utilisateur vers une autre page après une pause de 2 secondes. De plus, cliquer sur le bouton modifie le texte du titre titreP1 après 0,5 seconde pour afficher "Chargement en cours, veuillez patienter...", ledit texte adresse l’utilisateur directement par le nom qu’il/elle a choisi à l’aide d’une fonction d’ordre supérieure.

Suppression de Contenu :

Lorsqu'un élément avec l'ID "depart" existe et est cliqué, certaines parties du contenu de la page, telles que readyText, departBouton, explications et le compteur d’essais, sont supprimées.

Vérification des réponses (tableau et boucle for) :

Lorsque l’utilisateur appuie sur le bouton « soumettre », une boucle for…of vérifie ses réponses à l’aide d’un if…else et d’un tableau contenant la valeur de chaque input (vrai ou faux). Si l’utilisateur n’as pas une note parfaite, il a échoué le quiz (il n’est pas un maître pokemon).

Compteur d’essais (fonction de fermeture) :

Il y a un compteur d’essais dans le bas de la page 2 qui utilise une fonction de fermeture.

Animation (IIFE) :

Une classe est ajoutée à l’image de pokéball fonction IIFE parce qu’elle ne sera jamais répétée.