

Pokémon enoki

Objectif

Créer un jeu pour choisir des cartes Pokémon à partir de l'API fournie.

Quand l'utilisateur arrive sur la page, une carte au hasard apparaît au milieu de l'écran.

Au clic sur le bouton "Lancer" les cartes se mettent à défiler une fois par seconde dans un ordre aléatoire et un timer de 15 secondes se met en marche.

Au clic sur le bouton "Stop" ou à la fin du temps écoulé la carte à l'écran apparaît au dans un des emplacements de carte

Informations Supplémentaires :

On ne peut pas sélectionner deux fois la même carte.

Les données ne sont pas persistantes, au rechargement de la page le jeu recommence à zéro.

On ne peut pas cliquer sur le bouton "Stop" tant qu'on n'a pas appuyé sur le bouton "Lancer"

Les emplacements de cartes se remplissent dans l'ordre de 1 à 6

Ressources :

API : <https://pokeapi-enoki.netlify.app/>

Maquette figma et images de fond dans le dossier

Rendu :

Déposer le projet compressé sur le site de <https://formation.baobab-ingenierie.fr> (dans la rubrique Devoirs)

Technologies :

- Html CSS
- framework/bibliothèque CSS optionnel
- Javascript
- framework/bibliothèque JS optionnel

Liens utiles :

Manipulation des éléments de DOM :

https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/API/Document_Object_Model/Introduction

<https://openclassrooms.com/fr/courses/5543061-ecrivez-du-javascript-pour-le-web/5543068-comprenez-ce-quest-le-dom>

Récupérer les données avec *fetch* :

https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/API/Fetch_API/Using_Fetch

<https://openclassrooms.com/fr/courses/5543061-ecrivez-du-javascript-pour-le-web/5577591-recuperez-des-donnees-dun-service-web>

Utiliser *Flexbox* pour la mise en page:

https://developer.mozilla.org/fr/docs/Learn/CSS/CSS_layout/Flexbox

<https://css-tricks.com/snippets/css/a-guide-to-flexbox/>