

**Chargé de cours :** Marcel Côté (cours théorique du mardi : session : A)

**Réalisation :** Durant vos démonstrations, les périodes de Pratique Libre (P.L.).

**Dépannage :** Par vos démonstrateurs (lors des démonstrations), les surveillants des périodes de Pratique Libre, les surveillants des périodes de consultation théorique (voir horaire de la DÉSI).

**Matière évaluée :** Utilisation de tableaux à un et deux dimensions. Utilisation des balises pour afficher un tableau.

**Modalités de remise :** Utiliser le StudiUM pour la remise. Aucune remise papier n'est exigée. Assurez-vous d'avoir écrit vos coordonnées (nom et nom d'utilisateur) ainsi que ceux de votre coéquipier (s'il y a lieu) en commentaires au début des fichiers.

**Date de remise :** Au plus tard le *mardi 11 novembre, avant 23:30*.

**Note :** Le travail en équipe de deux (au maximum) est permis. Vous ne remettez alors qu'un travail par équipe.

La seconde personne remet par le StudiUM, une remarque qui atteste qu'il a travaillé avec son coéquipier.

**Barème :** Corrigé sur 40 points.

**Conseil amical :** N'attendez pas la semaine précédant la remise avant de commencer... Vous n'aurez pas le temps!

---

Le TP#2 se divise en 2 numéros, vous devez donc écrire 2 pages web, chacun dans des fichiers séparés :

Numéro A : dans le fichier TP2A.html, TP2A.css

Numéro B : dans le fichier TP2B.html, TP2B.css, TP2B.js et les fichiers images

---

### Numéro A (10 points) :

**Définition :** On veut reproduire la facture ci-dessous.

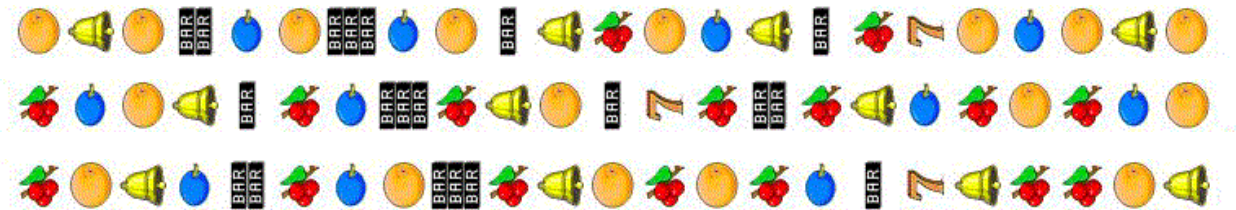
**Spécification :** Utiliser le fichier HTML qui contient le texte brut de la facture. Rajouter les balises dans ce fichier HTML et créer un fichier CSS pour placer les règles de formatage.

**Critères de correction du numéro A :**

- **Image et critères de correction à venir**

**Numéro B (30 points) :**

**Définition:** Pour renflouer les coffres de l'université de Montréal, je propose de faire un programme de machine à sous. Cette machine contient trois (3) roulettes de vingt-trois (23) images chacune. Voici l'image de ces trois roulettes.



Les images de base sont : la cerise, l'orange, la prune, la cloche, la une barre, la deux barres, la trois barres et le sept chanceux. Ces images seront disponibles sous peu sur studiUM.

Les combinaisons changeuses sont :

7 7 7	500		
car car car	250	prune prune prune	50
car car car	150	prune prune	40
car car car	100	orange orange orange	30
car car car	80	orange orange	15
car car car	80	cerise cerise cerise	10
car car car	80	cerise cerise	5
car car car	50	cerise	2

**Exemples**

- Cerise, Orange, Orange donnent 2 crédits.
- Orange, Cerise, Cerise donnent 0 crédit.
- 2 barres, 2 barres, 3 barres donnent 80 crédits.

**Spécification :** Écrivez un programme qui :

1. Définir un tableau constant à deux (2) dimensions pour emmagasiner les trois (3) roulettes et un tableau pour indiquer pour chaque position l'image qui sera affichée.

2. Définir des tableaux constants pour emmagasiner la plupart des combinaisons gagnantes et leurs récompenses. Un autre tableau qui contient le nombre de fois l'on a réussi cette combinaison.
3. Définir une constante et une variable pour conserver la valeur de la récompense et le nombre de fois que chaque position de la roulette est une barre ou deux barres ou trois barres.
4. Définir sur la page web, les trois (3) images qui afficheront le résultat et une image pour remettre l'argent. On doit attacher sur chaque image la fonction que l'on veut exécuter.
5. Au lancement de la page web, sans faire tourner les roulettes, assigner une image au hasard pour chaque roulette.
6. Au lancement de la page web, demander le nombre de crédits que vous voulez insérer dans la machine.
7. Lorsque vous cliquez sur une image d'une des roulettes,
  - a. S'il n'y a pas de crédit disponible ou que l'animation est en cours alors afficher un message d'erreur.
  - b. Lancer l'animation. Chaque roulette doit tourner au minimum deux (2) tours complets et au maximum six (6) tours complets. Utilisation de constantes
  - c. Une fois l'animation terminée
    - i. Soustraire un du nombre crédit disponible
    - ii. Déterminer si c'est une combinaison chanceuse et ajouter la récompense au nombre de crédit disponible
    - iii. Ajuster les statistiques nécessaires pour le point 8
8. Lorsque vous cliquez l'image remettre l'argent afficher les statistiques suivantes et mettre le nombre de crédits disponible à zéro.
  - a. La mise de départ
  - b. Le nombre de coup joué
  - c. Le gain total
  - d. La moyenne par coup
  - e. Le nombre de crédits retournés par la machine
  - f. Pour chaque combinaison, le nombre de fois que l'on a eu

**Critères de correction du numéro B :**

- Les étapes 3, 5, 6 et 7c(i). (1 point)
- Les étapes 1, 2, 4, 7a et 8a à 8f. (2 points)
- Les étapes 7b, 7c(ii). (3 points)

**Bonne chance et bon succès!**