Ce code est une application web qui implémente un jeu de concentration. Le joueur se voit proposer un ensemble de boutons avec des images, dont plusieurs sont répétées. La tâche du joueur est de trouver toutes les paires d'images en double en cliquant sur les boutons.

Lorsque le bouton est cliqué, une requête AJAX est envoyée au serveur Go. La requête transmet le nom du fichier image, qui est récupéré à partir de l'URL de l'arrière-plan du bouton. Le serveur vérifie si les deux clics correspondent et renvoie une réponse AJAX, qui est traitée sur le client.

Ce code contient plusieurs fonctions :

generateButtonsHTML() : génère le code HTML pour le plateau de jeu, y compris les boutons d'image.

handleUrl() : gère les requêtes AJAX reçues lors du clic sur les boutons.

hidden() : prend en entrée le résultat d'un test en deux clics et renvoie une réponse en utilisant AJAX.

Le code implémente également l'animation de l'apparition et du masquage de l'image sur la carte lorsque vous cliquez dessus.

Une image contenant diagramme

Description générée automatiquement

La diagramme représente une interaction séquentielle entre un joueur et un plateau de jeu (Game Board) dans le contexte du jeu de mémoire. Le joueur peut effectuer plusieurs actions sur le plateau de jeu telles que commencer une nouvelle partie, sélectionner une carte, révéler la carte sélectionnée, comparer les cartes sélectionnées, masquer les cartes, vérifier l'état du jeu et mettre fin à la partie.

Lorsque le joueur commence une nouvelle partie, il envoie un signal au plateau de jeu pour initialiser un nouveau jeu. Ensuite, le joueur peut sélectionner une carte en envoyant un signal au plateau de jeu, qui répond en envoyant la carte sélectionnée au joueur. Le joueur révèle ensuite la carte en envoyant un signal au plateau de jeu. Le plateau de jeu compare ensuite les deux cartes sélectionnées et envoie une réponse au joueur, indiquant si les cartes correspondent ou non.

Si les cartes correspondent, elles restent affichées et le joueur peut continuer à jouer. Si les cartes ne correspondent pas, elles sont masquées et le joueur peut sélectionner deux autres cartes. Le joueur peut également vérifier l'état du jeu à tout moment en envoyant un signal au plateau de jeu, qui répond en envoyant des informations sur l'état actuel du jeu. Enfin, le joueur peut mettre fin à la partie en envoyant un signal au plateau de jeu.