

# Le jeu des drapeaux :

Cette application est orientée mobile.

Vous pouvez utiliser toute librairie css ou js.

Conditions :

- une seule page html.
- aucun appel vers un backend.
- **utilisez Git pour sauvegarder les différentes étapes stables.**
- il s'agit d'une SPA (single page application), donc une seule page html.
- vous n'êtes pas obligés de suivre les étapes dans l'ordre proposé, vous pouvez choisir votre propre enchaînement ou rassembler plusieurs étapes en une seule modification.
- soigner le style et la présentation de votre application.

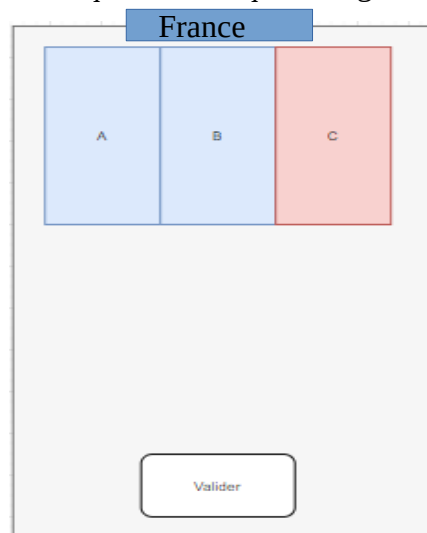
## Étape 1 :

les lettres A B C n'existent pas dans l'interface , c'est juste pour l'explication.

Les 3 zones A B et C ont la couleur bleu.

Le nom du pays s'affiche juste au dessus de la fenêtre.

Chaque fois que l'utilisateur clique sur une zone elle change de couleur dans l'ordre (blanc, rouge, bleu), seulement la zone sur laquelle on clique change de couleur.



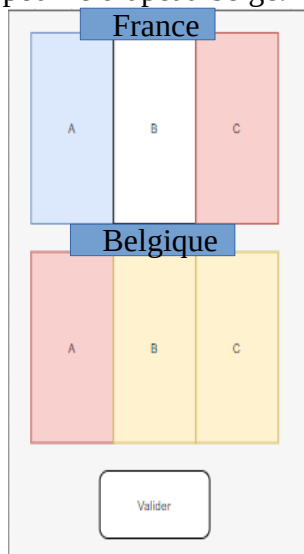
## Étape 2 :

Je clique sur valider

- si les couleurs sont dans le bon ordre des couleurs du drapeau français , alert(ok)
- sinon alert(ko)

### Étape 3 :

faire une même zone de jeu en dessous pour le drapeau belge.



### Étape 4 :

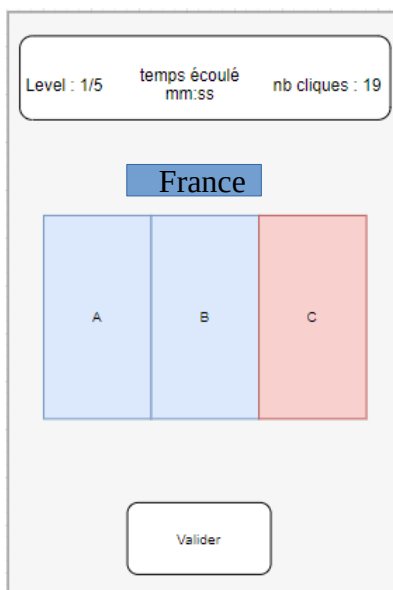
La zone du drapeau belge n'est visible que si les couleurs du drapeau français ont été trouvées. Il n'y a qu'un seul drapeau qui est affiché à la fois.

### Étape 5 :

Ajouter les drapeaux allemand, hollandais.  
Comme à l'étape 4, les drapeaux s'affichent progressivement.

### Étape 6 :

dans l'entête de la page, afficher le nombre de drapeaux trouvés à gauche, le temps écoulé et le nombre de clique faits.



### **Étape 7 :**

Maintenant ne plus afficher le bouton 'valider'.

Au clique sur une zone et dès que les couleurs sont trouvées le drapeau suivant s'affiche.

### **Étape 8 :**

Ajouter un écran d'accueil /popup(pas de simple alerte) qui s'affiche au chargement de la page avec un texte explicatif / une introduction, avec un bouton 'commencer' pour lancer le jeu et le chrono.

### **Étape 9 :**

Ajouter les drapeaux polonais et tchèque.

### **Étape 10 :**

Dès que tous les drapeaux sont trouvés, le timer s'arrête et une popup s'affiche avec le score et le nombre de clics.

La popup doit avoir un bon rendu (ne pas utiliser les fonctions alert/prompt/confirm...)

La popup propose un bouton pour passer au niveau suivant.

### **Étape 11 :**

Le timer est maintenant lié à chaque drapeau.

Le timer est affiché juste au dessus du drapeaux.

À la place du timer dans l'entête, une nouvelle zone appelée score est affichée.

Le timer s'initialise à 0 au début de la partie liée à un drapeau.

### **Étape 12 :**

Pour chaque drapeau et selon la disposition initiale des couleurs dans le jeu, il y a un nombre optimal de cliques pour trouver la solution.

On considère que le temps optimal en secondes pour trouver les couleurs est « (le nombre de clique optimal de clic) - 2 »

Si l'utilisateur trouve les couleurs dans le temps optimal sans dépasser le nombre optimal de cliques, il gagne 3 points.

S'il trouve les couleurs dans le temps optimal mais avec plus de cliques il gagne 2 points.

sinon il gagne 1 point dès qu'il trouve la solution.

### **Étape 13 :**

Faire une recherche sur la manipulation du « localStorage » en JavaScript et intégrer cette capacité technique pour sauvegarder le score, le niveau actuel et toute autre information qu'on trouve nécessaire en format json.

Ainsi, même si l'utilisateur recharge la page il se retrouve au premier niveau non encore résolu.

### **Étape 14 :**

Ajouter un bouton qui peut être utilisé comme joker, pour placer une couleur correctement et la figer (ne change plus au clique).

Ce bouton est actif moyennant 1 point, qui est retiré du score.

### **Étape 15 :**

Ajouter quelques effets de transition, d'animation, en utilisant seulement le css et/ou le js/jquery.

### **Étape 16 :**

Ajouter un bouton abandonner, qui permet d'arrêter la partie en cours et passer au drapeau suivant en passant par la popup du score de la partie.

L'utilisateur est informé qu'il n'a gagné aucun point.

### **Étape 17 :**

Si la page est rechargée en pleine partie, le page est rechargée à la même partie et en continuant le chrono avec sa dernière valeur avant de rafraîchir la page.

### **Étape 18 :**

Proposer quelques modifications, fonctionnalités de plus :

- ajouter du son, hymne national ?
- une image qui traverse la page, apparaît de façon aléatoire le long du jeu, si on clique dessus les 3 couleurs se positionnent correctement.

...

Le livrable est un zip **cda-drapeaux-prenom-nom.zip** avec le contenu suivant :

- git.txt : fichier contenant l'historique du git avec date des commits et identifiants des auteurs.
- cda-drapeaux-prenom-nom : dossier contenant directement le jeu du drapeaux
- lien.txt : (optionnel) un fichier contenant le lien de déploiement sur le net.
- team.txt : les membres de l'équipe

On peut travailler seul ou en binôme.

Cet exercice sera pris en compte pour la validation des CCP.