




420-JLA-JQ Introduction au Web

Préparation :




- Copiez le dossier JeuAngryBirds dans votre dossier introWeb-JS.
- Ouvrez index.html.
- Créez un dossier JS/script.js.

Fonctionnement partie 1 (sans les points)

Le fonctionnement général est le suivant :

-  Le jeu fonctionnement du jeu est basic, vous choisissez une image et l'ordinateur aussi, si les images sont identiques vous obtenez le point sinon le point va à l'ordinateur.
-  L'interface est programmée, il vous faut donc reproduire l'interactivité du jeu, c'est-à-dire :
 - Modifier l'image qui s'affiche selon le choix du joueur
 - Créer une intelligence artificielle qui sélectionne un choix au hasard (votre adversaire : l'ordinateur !)
 - Afficher son choix à l'aide d'une image
 - Valider le gagnant et l'afficher à l'écran
-  Calculer le pointage de chaque joueur et l'afficher. Vous utiliserez un compteur pour calculer les points.

Conseils pour débiter

-  Déclarez les fonctions événementielles onclick.
-  Mettez des alert("nom fonction") pour s'assurer que ça fonctionne avant de mettre le code. N'oubliez pas de les enlever avant de mettre le code.
-  Le dossier Jeu contient déjà un dossier images. Regardez les noms des images avant de commencer à coder.

Fonctionnement partie 1 (avec les points)

- 🧩 Pour cette partie, vous allez découper votre traitement par fonction non événementielle. Les fonctions sont `traiteChoixOrd()`, `calculerPoints()`, `afficherPoints()`. Mettez des alerts pour vous assurer que vous avez bien appelé vos fonctions avant de coder.
- 🧩 Les points seront de +10 quand les images sont identiques pour le joueur sinon +10 pour l'ordinateur.

