



Test technique Full Stack

Contexte et objectifs

Bravo d'être arrivé jusqu'ici ! Le Chemin Vers O'clock touche à sa fin. Il est maintenant temps de démontrer ta compétence technique en s'amusant à développer un petit jeu :)

Ce test technique a deux objectifs :

- vérifier que tu as une connaissance suffisante en développement web pour pouvoir animer la formation délivrée par O'clock et intervenir sur l'évolution et la maintenance de nos outils pédagogiques.
- nous assurer que, même en codant, tu gardes bien en tête la finalité pédagogique (coder proprement, de manière facile à comprendre, en commentant, etc.). Pour t'aider à atteindre cet objectif, dis-toi que ton mini-projet pourra être fourni aux étudiants au cours de la formation afin qu'il leur serve de base pédagogique pour d'autres réalisations.

Spécifications

Le but est de créer le jeu Memory.

Fonctionnalités

- Au commencement du jeu, des cartes sont disposées face cachée à l'écran.
- Le joueur doit cliquer sur deux cartes. Si celles-ci sont identiques, la paire est validée. Sinon, les cartes sont retournées face cachée, et le joueur doit sélectionner une nouvelle paire de cartes.
- Une compteur de temps, avec une barre de progression, s'affiche en dessous du plateau.
- Le joueur gagne s'il arrive à découvrir toutes les paires avant la fin du temps imparti.
- Chaque temps de partie effectuée doit être sauvegardée en base de données. Avant le début du jeu, les meilleurs temps s'affichent à l'écran.



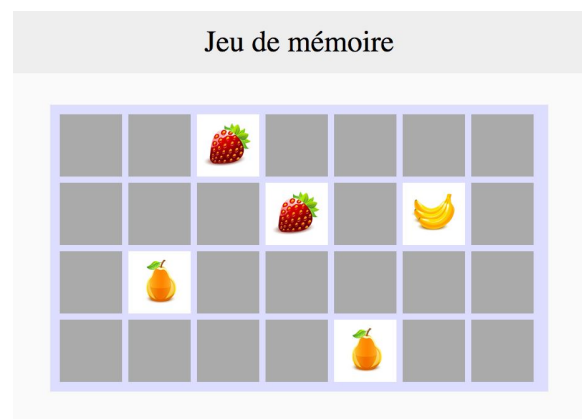
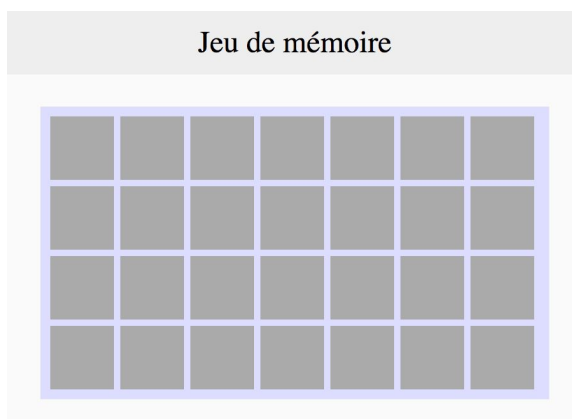
Résultat attendu

- **Créer le jeu en HTML / CSS / JS.**
La répartition des fruits doit être aléatoire à chaque jeu. L'utilisation de la librairie jQuery est acceptée, pour faciliter la gestion d'événement et les modifications du DOM.
- **Faire la persistance des données côté back en PHP / MySQL.**
Quelque chose de très simple suffit pour ce jeu. N'hésite pas à en profiter pour commenter à ton code, et en faire un support pour la découverte des bases de données.
- **Cartes à jouer**
<https://static.oclock.io/challenges/tests-techniques/cards.png>
- **Charte graphique**
Pas de charte graphique imposée. Tu peux partir du design des exemples ci-dessus, ou improviser si tu sens l'inspiration pointer le bout de son nez. Quoi qu'il en soit, le code CSS doit être compréhensible et abordable.

Exemples

Les captures d'écran représentent les situations suivantes :

1. Le plateau de départ
2. Le plateau pendant le jeu
3. On a gagné !
4. On a perdu...

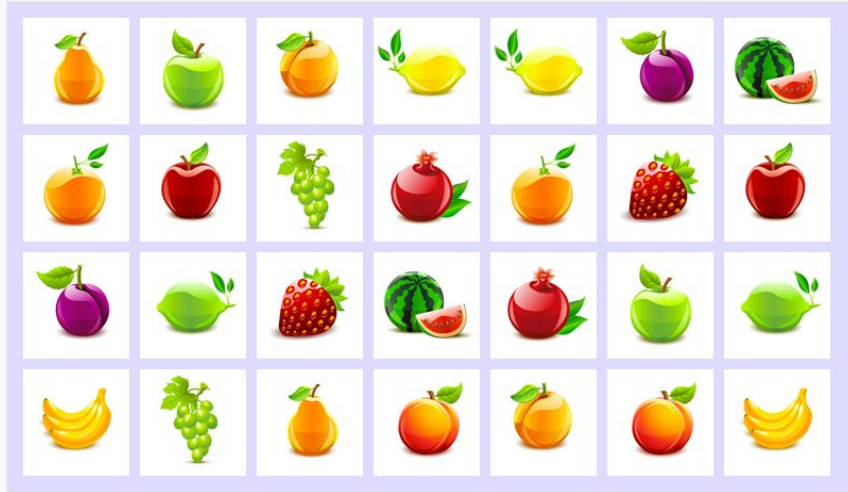




Cette page indique :

Vous avez gagnééééééééééé !

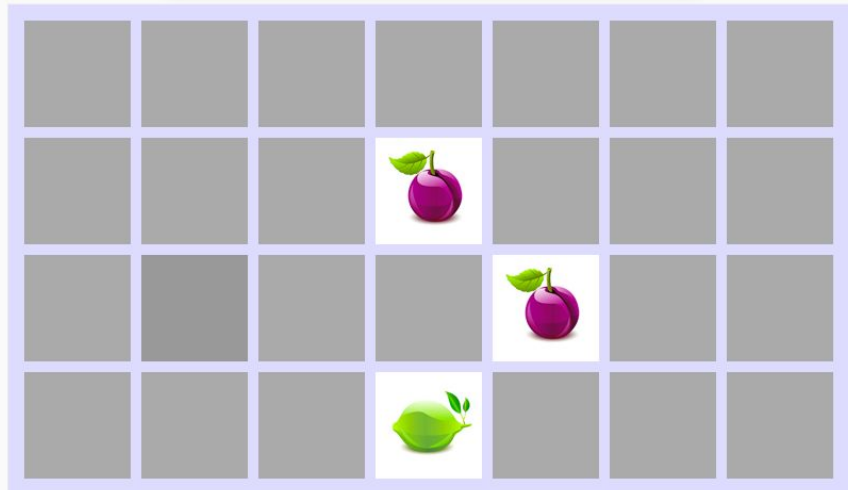
OK



Cette page indique :

Vous avez perduuuuuu !

OK



Livraison

Le code doit être pushé sur un repo public sur GitHub.