

# MEMORY

## 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.
- Un 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

Fournies avec ce TP.

- Charte graphique

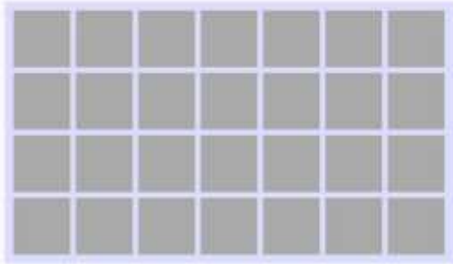
Pas de charte graphique imposée. Tu peux partir du design des exemples ci-dessus, ou improviser si tu sens l'inspiration pointer le bout de son nez. Quoi qu'il en soit, le code CSS doit être compréhensible et abordable.

## Exemples

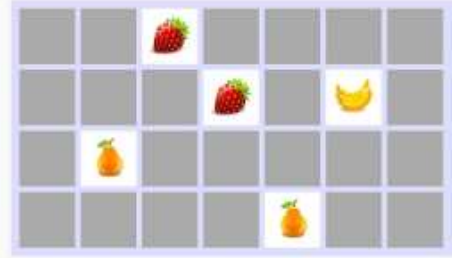
Les captures d'écran représentent les situations suivantes :

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

## Jeu de mémoire



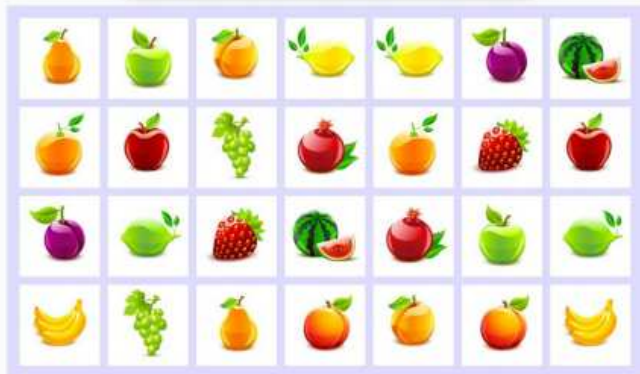
## Jeu de mémoire



Cette page indique :

Vous avez gagnééééééééééé !

OK



Cette page indique :

Vous avez perduuuuuu !

OK

