



JAVASCRIPT - TP #4 (2 jours)

LE JEU DU PENDU

Le but du jeu du pendu est de retrouver un mot caché (présenté par des tirets) - en proposant une lettre, elle est affichée à la place du tiret si elle existe dans le mot, sinon le joueur perd une vie. Le jeu se termine lorsque le joueur n'a plus de vies ou s'il trouve le mot en entier. A chaque début de partie on attribue 7 vies au joueur.

- 1^{ère} erreur : la tête
- 2^{ème} erreur : le tronc
- 3^{ème} erreur : le bras droit
- 4^{ème} erreur : le bras gauche
- 5^{ème} erreur : la jambe droite
- 6^{ème} erreur : la jambe gauche
- 7^{ème} erreur : c'est perdu !

On proposera de recommencer la partie lorsque le joueur a trouvé le mot recherché ou lorsqu'il ne dispose plus de vie.

Quelques indices/conseils à suivre

- Le mot doit être aléatoire parmi un catalogue de mots (tableau)
- Sélectionnez des mots qui ne contiennent pas 2 lettres identiques
- Au départ proposez un bouton qui lancera le jeu (par une fonction)
- Ecoutez (listener) les touches pressées et faites le traitement approprié

Ressources qui pourraient vous aider

<https://keycode.info/>

<http://pixelartmaker.com/art/201d6cdbc293ff9>

Barème de notation (/20)

- mise en page graphique : 5 points
- fonctionnement du jeu : 10 points
- code commenté : 5 points

(Vous avez le droit de me consulter 3 fois max sur les 2 jours pour une assistance)

Livraison (AVANT 16h00 jeudi)

Un zip comprenant un dossier « nom-prenom » incluant un fichier index.html et toutes les ressources nécessaires à votre jeu. Utilisez un CSS externe et un JS externe svp.

Bonne chance luke ! Que la force soit avec toi !