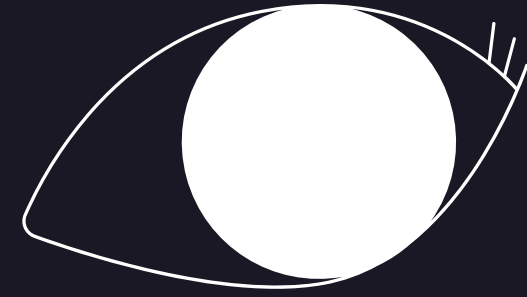


Le jeu : "Pig game"

Langages utilisées:

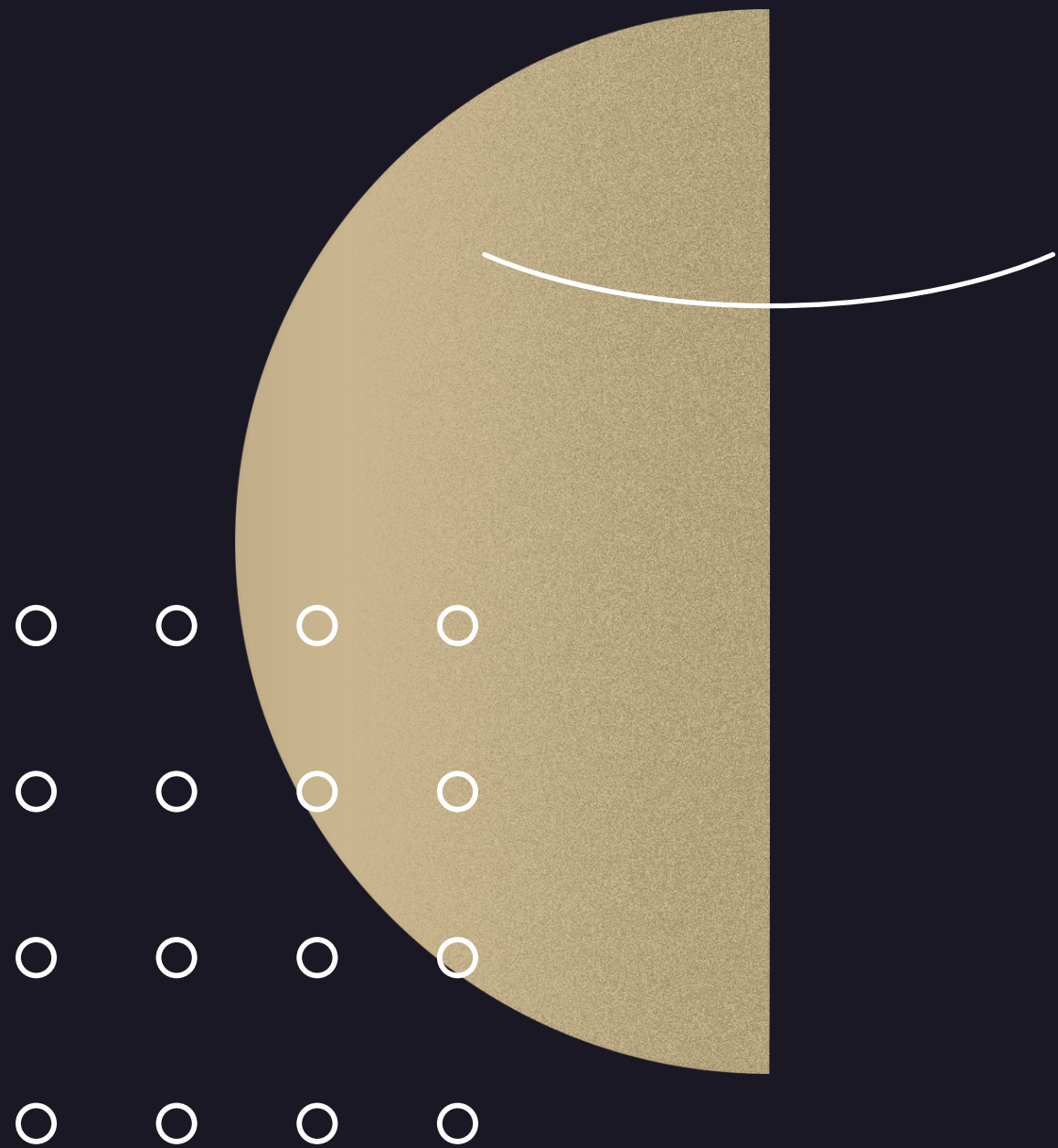




LE SOMMAIRE

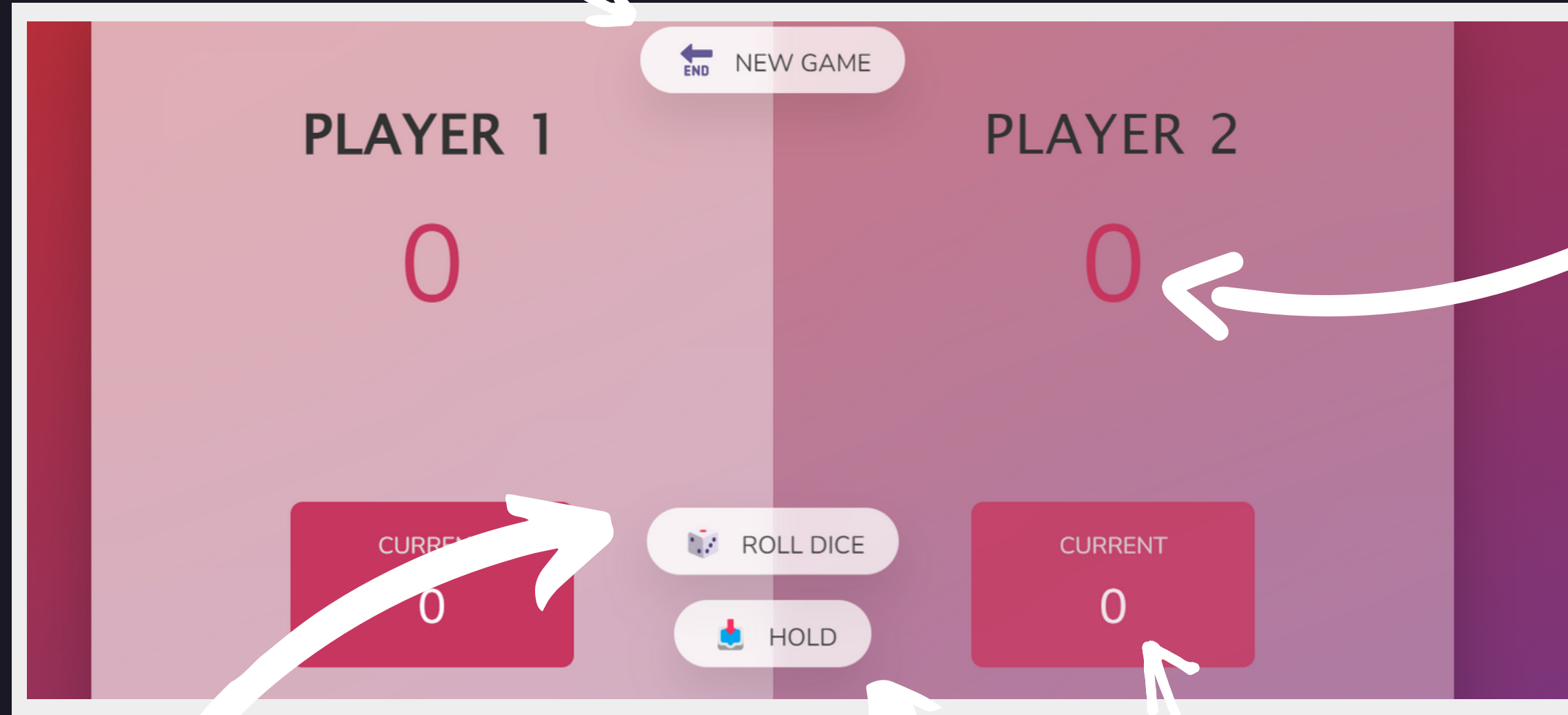
Documentation utilisateur	4
<hr/>	
Réalisation	6
<hr/>	
Extraits du code source	7
<hr/>	

Comment utiliser le jeu ³



Le but du jeu est de recoler 100 points ,à votre tour vous pouvez lancer le dés autant de fois que tu le souhaite, le nombre que vous avez eu se rajoute sur votre score , mais une fois que vous tombez sur le nombre 1 vous perdez tout vos points.

Bouton pour recommencer



Le score

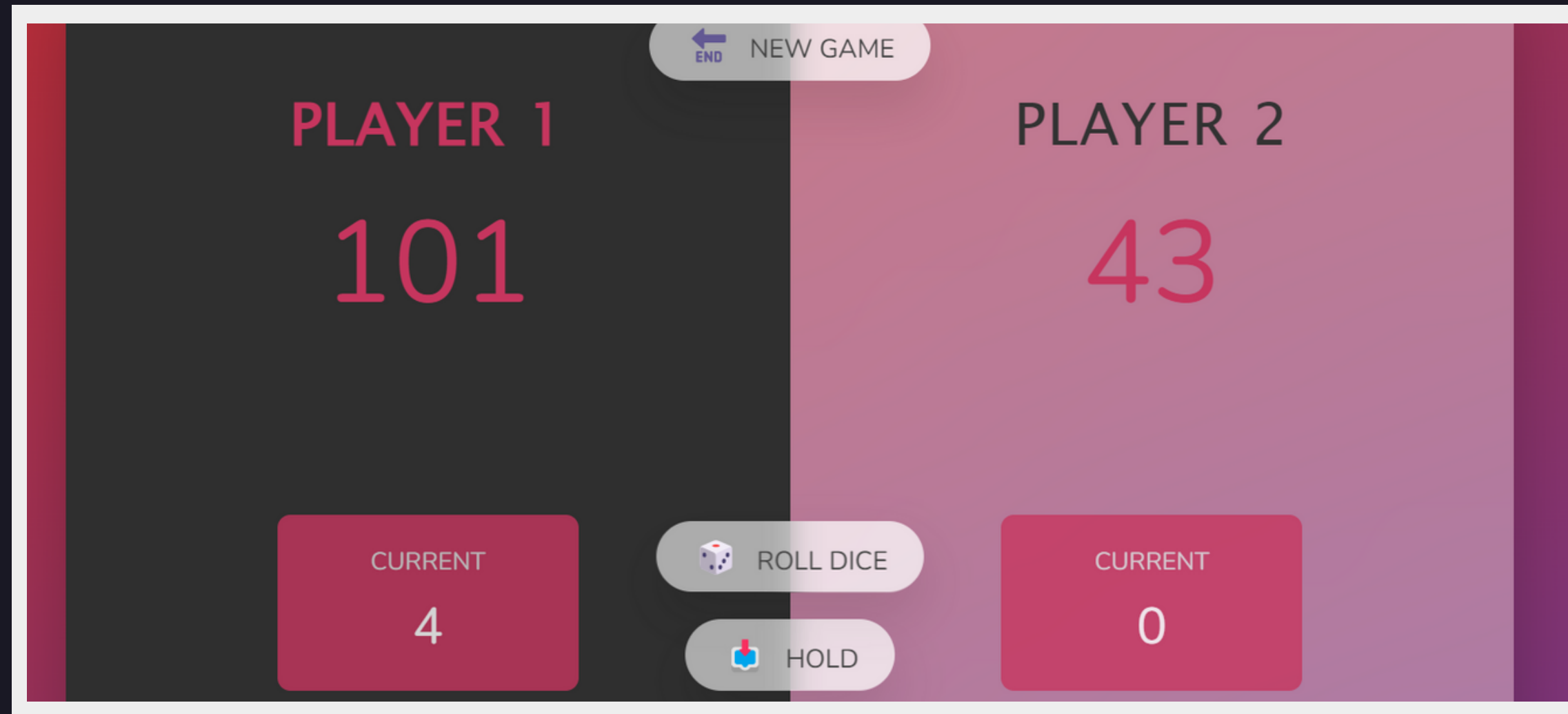
Buton pour lancer le dès

Buton pour recoler les poits cumulé

Le score actuel

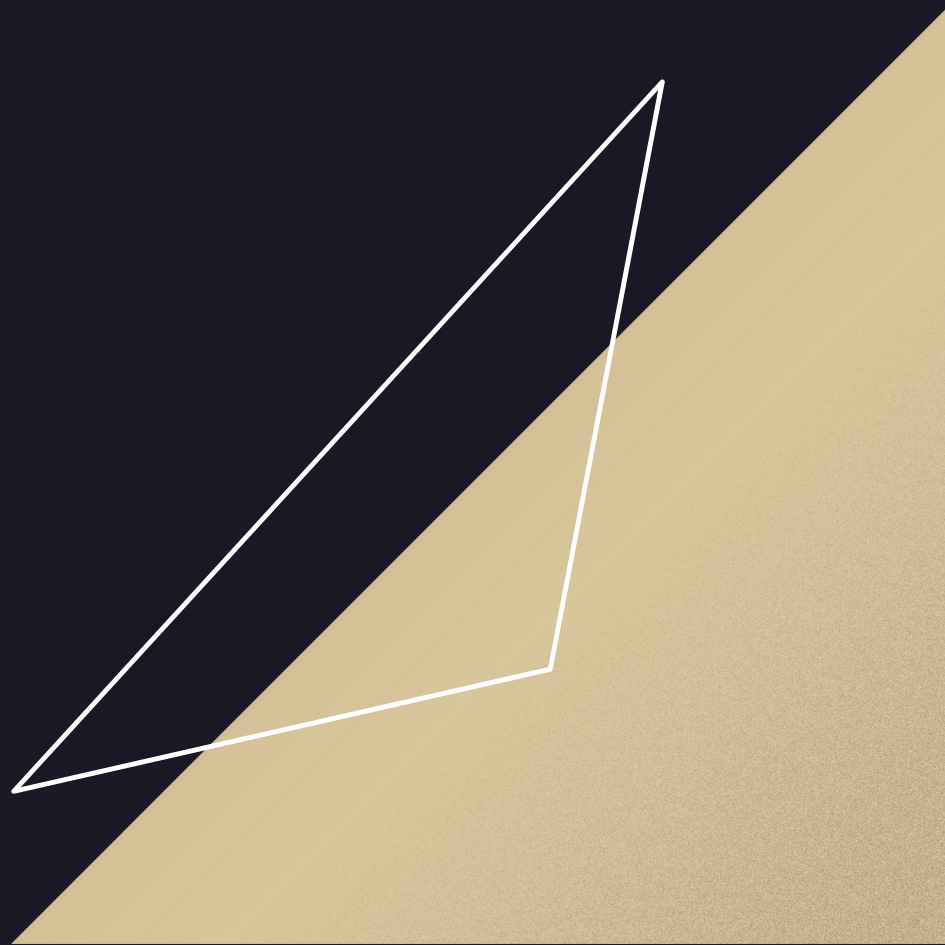
Si vous avez gagné!

5



Realisation

6



Les étapes:

- La logique du jeu:** Mettre en place la logique du jeu , (c'est quoi le but du jeu, les différents cas possible ...)
- Création de l'interface** : Création de la page en HTML ,CSS.
- **Rendre le jeu fonctionnel** : En utilisant le langage JavaScript
- **Tester le jeu**
- Déployer le jeu**

JS

Quelques extraits du code

7

```
// Selecting elements
const player0El = document.querySelector('.player--0');
const player1El = document.querySelector('.player--1');
const score0El = document.querySelector('#score--0');
const score1El = document.getElementById('score--1');
const current0El = document.getElementById('current--0');
const current1El = document.getElementById('current--1');

const diceEl = document.querySelector('.dice');
const btnNew = document.querySelector('.btn--new');
const btnRoll = document.querySelector('.btn--roll');
const btnHold = document.querySelector('.btn--hold');

let scores, currentScore, activePlayer, playing;

// Starting conditions
const init = function () {
  scores = [0, 0];
  currentScore = 0;
  activePlayer = 0;
  playing = true;
}
```

Quelques extraits du code

```
// Rolling dice functionality
btnRoll.addEventListener('click', function () {
  if (playing) {
    // 1. Generating a random dice roll
    const dice = Math.trunc(Math.random() * 6) + 1;

    // 2. Display dice
    diceEl.classList.remove('hidden');
    diceEl.src = `dice-${dice}.png`;

    // 3. Check for rolled 1
    if (dice !== 1) {
      // Add dice to current score
      currentScore += dice;
      document.getElementById(
        `current--${activePlayer}`
      ).textContent = currentScore;
    } else {
      // Switch to next player
      switchPlayer();
    }
  }
});
```




**MERCI POUR
VOTRE
ATTENTION**