

TP1 (20%)

Notions des semaines 1 à 4

- > Ce travail pratique est évalué et doit être remis avant le **vendredi 8 octobre à 23h59**. Il compte pour 20% de la note finale du cours.
- > **Attention au plagiat !** Le partage de code est interdit.

Document à remettre :

- Le dossier **420905_tp1** complété et compressé.

Instructions

Simulateur de **Roche-Papier-Ciseaux**







VS

Joueur 1

 0 point(s)

Joueur 2

 0 point(s)







2021 © Cégep Édouard-Montpetit
420-905 - Introduction à la programmation

Vous aurez à coder le script pour faire fonctionner un simulateur de Roche-Papier-Ciseaux. La page Web permet de faire 3 manches de Roche-Papier-Ciseaux à 2 joueurs.

- ◆ Chaque joueur doit choisir une option / un symbole au début d'une manche.
- ◆ Après que les 2 joueurs aient choisi une option, un bouton « Jouer » apparaît. On peut cliquer dessus pour que la page Web détermine le gagnant de la manche.
- ◆ À chaque manche (ou « match »), le score est mis à jour et les bordures autour des symboles au centre de la page changent de couleur pour témoigner du vainqueur de la manche. Suite à cela, un bouton « Match suivant » apparaît pour passer à la prochaine manche.
- ◆ Après 3 manches, le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur dans un message qui apparaît sous le jeu. Un bouton « Nouvelle partie » apparaît alors pour réinitialiser le jeu et les scores.

Tester le jeu progressivement

Vous avez à votre disposition la vidéo à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=i9Pu7qgsP7o>

Cette vidéo vous permettra de vérifier si vos fonctions permettent d'atteindre le comportement attendu. Vous êtes encouragés à vérifier chaque fonction / TODO grâce à la vidéo, qui explique ce qui est censé fonctionner à chaque étape du TP1.

Si vous attendez d'avoir tenté de coder toutes les fonctions pour vérifier si votre code fonction tel que demandé, vous risquez d'avoir beaucoup de difficulté à trouver où sont les erreurs !

Simulateur de Roche-Papier-Ciseaux

Joueur 1 VS Joueur 2

0 point(s) 0 point(s)

2021 © Cégep Édouard-Montpetit
420-905 - Introduction à la programmation

On peut vérifier si nos variables existent dans la console (F12)

Introduction à la programmation A21 - TP1 - Démonstration pas à pas

3 views • Sep 26, 2021

Maxime Pelletier
3 subscribers

ANALYTICS EDIT VIDEO

0:00 TODO 1
0:19 TODO 2
2:10 TODO 3
2:58 TODO 4
4:00 TODO 5
4:25 TODO 6
5:35 TODO 7
6:10 TODO 8
6:24 TODO 9
7:43 TODO 10
8:38 TODO 11

Grille d'évaluation

Pour ce TP, tous les critères qui ne sont pas réussis complètement seront évalués à 0 point. Cela veut dire qu'il faut réussir parfaitement un critère pour obtenir les points qui y sont associés. Cependant, grâce à la vidéo fournie, vous avez la possibilité de valider votre travail à mesure que vous le complétez.

Critères	Points associés
TODO 1	
- Déclaration et affectation correcte des variables globales	2
TODO 2	
- Création des événements nécessaires au fonctionnement du jeu	3
TODO 3	
- Empêcher le joueur 1 de faire un choix quand ce n'est pas le bon moment	1
- Déplace au centre de la page l'option choisie par le joueur	1
TODO 4	
- Empêcher le joueur de faire un choix quand ce n'est pas le bon moment	1
- Déplace au centre de la page l'option choisie par le joueur	1
TODO 5	
- Vérifier si des symboles ont été choisis pour les 2 joueurs	2
- Afficher le bouton « Jouer »	1
TODO 6	
- Cacher le bouton « Jouer »	1
- Déterminer quel joueur gagne la manche ou s'il y a une égalité	3
- Changer les couleurs des bordures selon le gagnant et le perdant de la manche	2
- Augmenter le score du gagnant de la manche s'il y a lieu	1
- Réduire le nombre de manches restantes	1
- Vérifier si le nombre de manches restantes est supérieur à 0	2
- Afficher le bouton « Match suivant »	1
TODO 7	
- Actualiser et afficher les scores des joueurs dans la page	2
TODO 8	
- Cacher le bouton « Match suivant »	1
TODO 9	
- Réinitialiser les images centrales (Remettre les points d'interrogation)	2
- Remettre les bordures centrales en noir	1
- Réinitialiser le symbole choisi par chaque joueur dans les variables gChoixJoueurX	2
TODO 10	
- Comparer les scores pour déterminer le gagnant ou s'il y a égalité	3
- Afficher le gagnant dans un texte	2
- Faire apparaître le message de fin de partie	1
TODO 11	
- Cacher le message de fin de partie	1
- Réinitialiser les scores et le nombre de manches restantes	2
Total	40