

DESCRIPTION DU MINI PROJET : LE MEMORY – Term NSI - Javascript

Vincent Fleury – Lycée Saint Riquier à Amiens (80)

PRE-REQUIS

- Cours sur le HTML et exercices de création de pages web
- Cours sur le CSS et exercices de création de feuilles de styles
- Présentation du Javascript et de ses principales fonctions
- Voir l'activité de 1^{ère} « LE DEVINE CHIFFRE »

SITE RESSOURCES

- Cours Javascript complet :
<https://www.pierre-giraud.com/javascript-apprendre-coder-cours>
- Exemples simples de codes Javascript, d'interactions dans une page web avec des boutons, des couleurs et des variables :
<http://www.startyourdev.com/javascript/javascript-article-liste-evenements>
<http://www.ostralo.net/javascript/pages/pageD1.htm>

CONSIGNES

Travail à faire seul en 3 séances.

Les exemples du site ressources permettent de commencer le jeu.

Il faut réaliser le jeu du Memory en Javascript dans une page WEB avec une feuille de Style CSS.

Il faut respecter les consignes suivantes :

- On affiche un tableau de 4 cases sur 4 cases contenant donc 16 cartes retournées
- A chaque partie les cartes sont triées au hasard (on affiche des numéros)
- Déroulement de la partie :
 - On clique sur 2 cartes pour les retourner
 - Si elles correspondent, c'est « une paire » alors elle reste affichée
 - Sinon elles se retournent à nouveau après 2 secondes
 - Le jeu se termine une fois que l'on a reconstitué toutes les paires
- Il faudra compter le nombre de coups pour atteindre la résolution et l'afficher à la fin
- Il faudra compter le temps de la résolution du **Memory** et l'afficher à la fin
- Il faudra donner la possibilité de recommencer une partie

AMELIORATIONS POSSIBLES NON OBLIGATOIRES

- Au lieu d'afficher des numéros, afficher des images pour chaque « paires »
- Sélectionner le nombre de cartes au début du jeu
- Donner la possibilité d'enregistrer le meilleur score (en Nombres de coups et en Temps) pour chaque nombre de cartes en Jeu en Stockant les données dans un fichier

AIDE POSSIBLE PENDANT LES SEANCES

- On demande aux élèves de partir d'une liste numérotée 1,1,2,2, ... et de la trier
- Pour afficher le tableau de manière visible on passe d'une liste à un tableau en 2 dimensions
- On travaille dans une fonction sur le click pour afficher ou non le contenu du tableau
- On travaille sur l'affichage des variables dans le jeu pour s'aider lors de la programmation et trouver ses erreurs
- Il faut écrire les cas de tests.