

Exercice - JQUERY

Exercice : Yats

Le Yats est un jeu de dés dérivé du Yahtzee et du Yam. Il se compose d'une feuille de scores et des cinq dés.

Règles du jeu

Gestion des dés :

- Cinq dés qui peuvent être lancés au maximum 3 fois.
- Certains dés peuvent être conservés avant d'effectuer un nouveau lancer.
- Au bout du troisième lancer, un score devra être inscrit et tous les dés repris.

Gestion de la feuille de scores :

- Elle comporte quatre colonnes ayant des règles distinctes :
 - o « Normaux » : les scores peuvent être inscrits dans n'importe quel ordre.
 - o « Descente » : les scores doivent être inscrits de haut en bas, en suivant l'ordre des lignes (donc, des as jusqu'à la chance).
 - o « Montée » : les scores doivent être inscrits de bas en haut, en suivant l'ordre des lignes (donc, de la chance jusqu'aux as).
 - o « Secs » : les scores ne peuvent être inscrits que lors du premier lancer de dés, sinon, le résultat à inscrire est zéro.
- Les règles de calculs des scores selon les lignes sont précisées dans la seconde colonne du tableau. Si les dés proposés ne répondent pas aux critères de la colonne, il faut inscrire zéro.
- Toute case comportant déjà un score ne doit pas pouvoir être modifiée.
- Lorsqu'une colonne est complète, les calculs des totaux de la colonne doivent être effectués.
- Cas particulier, lorsque l'on obtient cinq dés identiques :
 - o La case « Yats » est réservée à ce cas en priorité et rapporte 50 points.
 - o Pour les cases « As », « Deux », « Trois », « Quatre », « Cinq », « Six », « Brelan » et « Carré », le score à inscrire est de 30, même pour la colonne des secs.
 - o Dans la case « Yats » de la colonne « Secs », si les cinq dés sont obtenus au premier lancer, on inscrit 50 points. S'il y a deux ou trois lancers, le score à inscrire sera de 30.

Énoncé de l'exercice

Récupérez le dossier « SujetTP_Yats ». Décompressez-le sur votre poste. Il contient les éléments de bases utilisés dans ce TP.

Soit le fichier « yats.html » et « styleYats.css » proposant la trame de départ à utiliser pour coder ce jeu.

Le dossier « img » contient les images de dés à utiliser dans le programme.

Vous devez créer le fichier « yats.js » permettant de gérer les règles du jeu énoncées précédemment, à l'aide de la librairie JQuery :

- Cinq dés doivent être lancés aléatoirement lors du clic sur le bouton « Lancer »
- Le clic sur l'un de ces dés doit le basculer dans la zone qu'il n'occupe pas encore (si le dé sélectionné est sur le tapis, il doit passer dans la zone des « dés sélectionnés » et s'il est dans la zone des « dés sélectionnés », il doit retourner dans la zone du tapis).

- Seuls les dés qui se trouvent dans la zone du tapis de jeu doivent être relancés lors du clic sur le bouton « Lancer ». Ceux dans la zone « dés sélectionnés » doivent être conservés.
- Au bout des trois lancers, le bouton « Lancer » doit être masqué.
- Lorsqu'un score est inscrit sur la feuille, la zone de lancer des dés doit être réinitialisée, à savoir :
 - o Ne pas présenter de dés sur le tapis.
 - o Considérer qu'aucun lancer n'est effectué.
- Les règles du jeu doivent être respectées (gestion des scores et des colonnes différentes selon les zones de la feuille).

Après avoir réalisé toutes les questions précédentes, pour aider l'utilisateur, vous pouvez proposer une aide sur la feuille de score :

- Pour chaque lancer de dés, évaluez les solutions possibles et les zones dans lesquelles un score intéressant pourrait être inscrit.
- Proposez une autre couleur de fond sur ces zones pour mettre en évidence les solutions potentielles.