

# Projet – Javascript

Création du jeu «Shifumi»



Réaliser le jeu du Shifumi en Javascript. Ce jeu pourra être joué en 1 contre 1 (utilisateur contre ordinateur).

Pour ce faire, nous sommes partis sur l'univers Disney et nous avons nommé le jeu «Magic Shifumi» en mettant également une musique libre de droit pouvant coller à l'univers (Discover Wave de Hartzmann) qui s'enclenche dès que le jeu démarre.



La police utilisée est la «Walt Disney Script Regular»

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

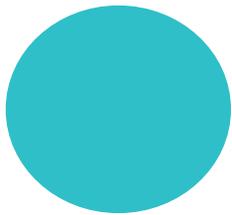
A B C D E F G H I J K L M N P Q R S T U V W X Y Z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

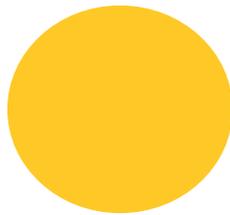
Pour que la police soit plus lisible. Nous avons préféré d'écrire en lettre majuscule.

«UMENE MINIS QUAES NES EX ES ES APEREPTAT IPITATEMP Q QUAM QUE  
REST LATUR, C SEQU DIT EXPLA V QAPTAM ESEQUI V QDECTEST, Y DCUM  
QUAM, ETUR APED EXPERCHITUM RE, SUNT DEREM EATEST ET AUT PLAUT UT  
FUGIT, OFICIAE M DIS E Q RES ET ALIGNISQUAE V QAPTUR ALIST EAQUAE.  
EQUI OFIC YES ET ILIT V QPTI ATURESTIUS»

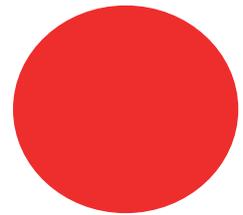
Afin de respecter l'univers Disney, très enfant et coloré, nous avons choisi les couleurs suivantes:



#3DBBC9

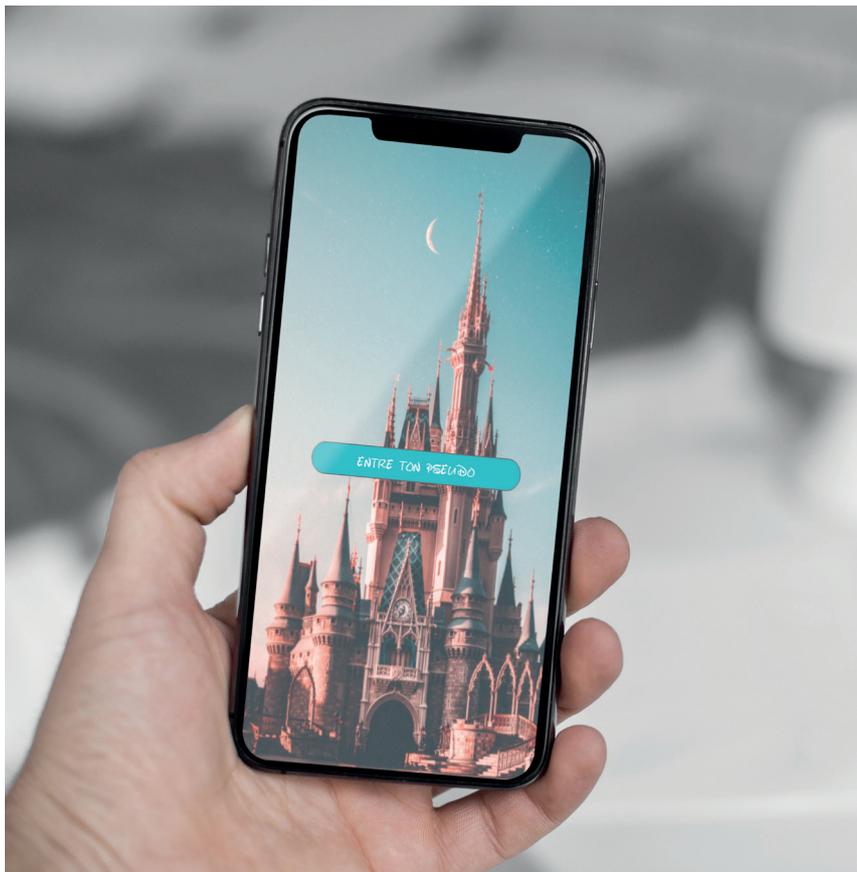


#FFCC01



#FF0000

# ECRAN D'ACCUEIL



Au démarrage, nous avons décidé de mettre un espace afin de pouvoir récupérer le nom du joueur pour la partie ainsi pour que l'écran «score final».

# ECRAN JEU



Sur l'écran de jeu, plusieurs informations y sont présentes:

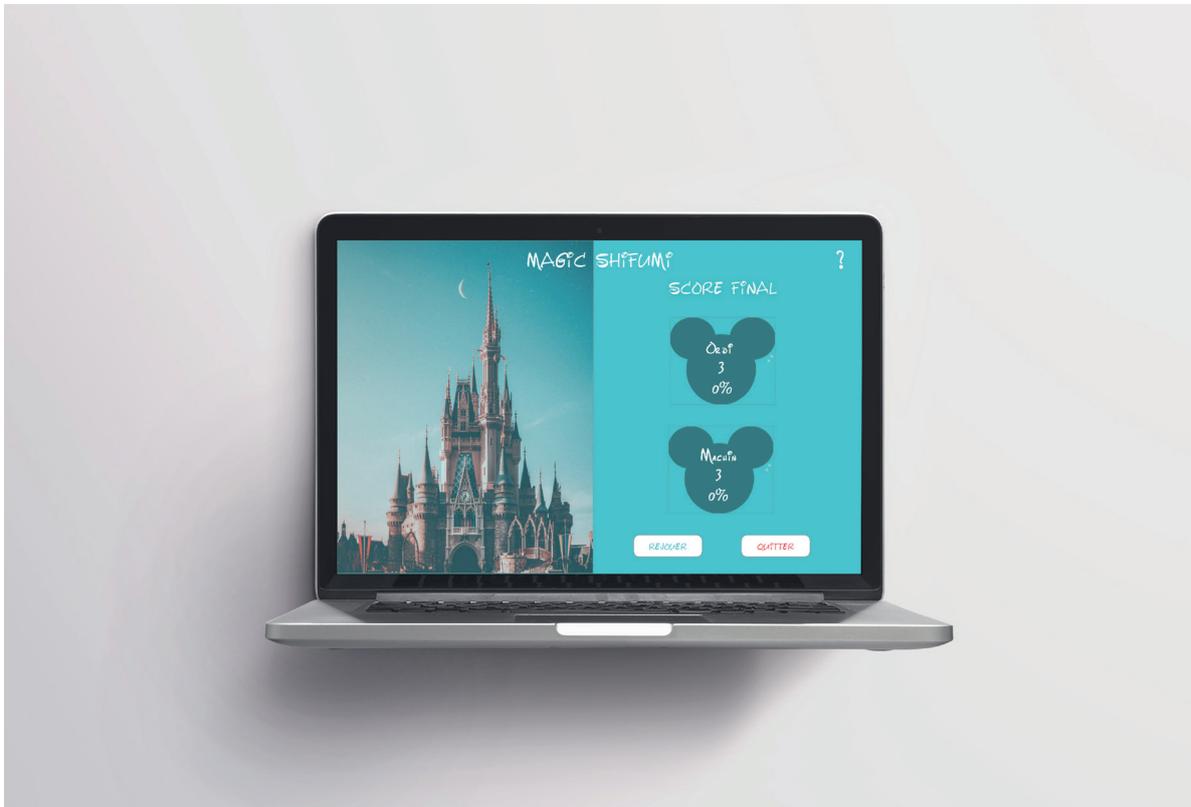
- \_ le nom du joueur.
- \_ les scores des joueurs (ordinateur et joueur).
- \_ ainsi que le choix des symboles choisis Le symbole choisi par l'ordinateur est généré automatiquement et de manière aléatoire en Javascript.

# ECRAN RESULTAT PENDANT LA PARTIE



Nous avons opté pour un écran différent selon le résultat.

# ECRAN RESULTAT PENDANT LA PARTIE



Sur l'écran final, toutes les données sont récupérées et le joueur a la possibilité de recommencer la partie. S'il recommence, toutes les données sont bien évidemment remises à zéro.