Sphinx-JS

SPHINX-JS

DESCRIPTION SOMMAIRE

Le Sphinx est un petit jeu très simple. Il s'agit de générer un nombre aléatoire inclus entre 1 et 1000 et de proposer à l'utilisateur de le deviner le plus rapidement possible. Sphinx-JS est notre « Hello world » il permettra de nous réchauffer quant aux technologies web de base : HTML, CSS et JavaScript

SPÉCIFICATIONS

La mini app envisagée a besoin des éléments fonctionnels suivants :

- Accueil de l'utilisateur
- Générateur d'un nombre à deviner
- Saisie des essais de l'utilisateur
- Rétroaction à l'utilisateur (succès, échec, nombres d'essais, temps écoulé)

DÉVELOPPEMENT

- 1- Créez un dossier pour notre projet, par exemple : c:\atelier\3D4\Sphinx-JS
- 2- Dans ce dossier, à l'aide de votre éditeur de code favori, créez un fichier : index.html.
- 3- Importez dans ce fichier la structure de base d'une page Web, disponible à cette URL : https://amartel.techinfo-cstj.ca/4203D4/HTMLBaseModele/
- 4- Faites un « clic droit » sur cette page et choisissez « Code source de la page »

Fichier me	odèle pour débuter un	HTML
contenu colonne 1 Parag A	colonne 2 Parag B	colonne 3 _{Parag C}
Boutons		
Changer Changer couleur couleur arrière texte		

- 5- Le code HTML devient visible. Sélectionnez-le (ctrl-A) et copiez-le (ctrl-C) puis collez le (ctrl-V) dans votre fichier index.html. Ce code offre une page Web HTML5 conforme, incorporant Bootstrap 5.3.
- 6- Dans le dossier Sphinx-JS ajoutez deux fichiers : **maison.css** et **maison.js** et copiez-y les contenus des fichiers homonymes de mon site. Leurs codes sont accessibles en cliquant sur leurs noms

Sphinx-JS

420-3D4

dans le code source HTML utilisé plus haut :



7- Sauvegardez vos trois fichiers et dans votre fureteur tapez cette URL :

file://c:/atelier/3D4/sphinx-js/index.html

vous devriez avoir un résultat identique à celui de mon site. Tant que ce n'est pas le cas ajustez votre environnement pour obtenir le bon résultat.

8- Dans index.html, modifiez le titre de l'application :



Sphinx-JS

420-3D4

Puis F5 (rafraîchir) dans votre fureteur :

\leftrightarrow \rightarrow C (i) Fic	hier C:/atelier/3D4/sph	iinx-js/index.ht	ml			
G Google 🛄 Loisirs	📙 Dev 📙 Cégep 📘	Finances	hotmail	, poker	🏀 Laval	9
Le Sphin	IX					
contenu						
colonne 1			col	onne	2	
Parag A			Parag	В		
Boutons						
Changer couleur arrière	Changer couleur texte					
		-				

9- Modifier ensuite la deuxième « row » ainsi :

```
<section class="row">
 <h2>Devinez le nombre mystère (entre 1 et 1000)</h2>
 <article class="col-3">
   <h3>Votre essai</h3>
    <input type="text" id="essai"></input>
  </article>
  <article class="col-6">
    <h3>Résultat</h3>
    Trop Haut
  </article>
  <article class="col-3">
    <h3>Performance</h3>
    0 essais
  </article>
 <button>Vérifier</button>
</section>
```

10- On obtient le résultat suivant après un F5 :

ē	😡 Modèle HTM	иц × +			\sim	-	-		×
$\leftarrow \ \ \rightarrow$	C	O D localhost/3d4/sphinxJS/	120 %	☆		\bigtriangledown	۲	பி	Ξ
Le S	Sphin	X							
Devi	Devinez le nombre mystère (entre 1 et 1000)								
Votre	e essai	Résultat		Pe	rforr	nar	nce	e	
		Trop haut		0 es	ssais				
	Vérifiez								

- 11- Voilà pour la structure (HTML) et pour le look (CSS). Attaquons maintenant l'interaction et la logique (JS). Au début de votre fichier **maison.js** créez les variables nécessaires :
 - let ValeurADeviner; // Le chiffre mystère à deviner* 1000);

Exercice 1 Sphinx-JS 420-3D4 • let essaiCourant; // L'essai le plus récent tenté par l'utilisateur • let res; //Le résultat obtenu par l'essai courant let nbEssais; // Nombre d'essais tentés 12- Ajoutez à la droite de ces variables les initialisations requises : let ValeurADeviner = 1 + Math.floor(Math.random() * 1000); let essaiCourant = document.getElementById("essai"); let res = document.getElementById("resultat"); let nbEssais = 0; 13- À la suite de nos quatre variables, ajoutez ces deux variables let boutonVerifier = document.getElementById("btnVerifier"); // variable associée • au bouton de vérification let perfo = document.getElementById("perfo"); // variable associée à la balise d'affichage de la performance de l'utilisateur 14- Modifiez le HTML pour ajouter les id requis aux balises associées aux variables précédentes : section class="row <h2>Devinez le nombre mystère (entre 1 et 1000)</h2> <article class="col-3"> <h3>Votre essai</h3> <input type="text" id="essai"></input> </article> <article class="col-6"> <h3>Résultat</h3> </article> <h3>Performance</h3> </article> <button id="btnVerifier" onclick="verifier()">Vérifier</button> </section> 15- À un clic sur le **btnVerifier**, associez un appel à la fonction **verifier()** : ection class="row <h2>Devinez le nombre mystère (entre 1 et 1000)</h2> <article class="col-3"> <h3>Votre essai</h3> <input type="text" id="essai"></input> <article class="col-6"> <h3>Résultat</h3> </article> <h3>Performance</h3>

<button id="btnVerifier" onclick="verifier()"
Vérifier</button>
</section>

16- Dans maison.js développez la fonction **verifier()**. Elle s'occupera de comparer l'essai de l'utilisateur avec le nombre mystère et de donner la rétroaction pertinente :

«

Automne 2024

Sphinx-JS

420-3D4

```
function verifier()
ł
 nbEssais++;
 if ( essaiCourant.value > valeurADeviner)
  {
    res.innerHTML="Trop haut";
    res.className ="tropHaut";
  ł
 if (essaiCourant.value < valeurADeviner)
  {
   res.innerHTML="Trop bas";
   res.className ="tropBas";
 if (essaiCourant.value == valeurADeviner)
  ł
   res.innerHTML="Bingo!!";
   res.className ="bingo";
   boutonVerif = document.getElementById('btnVerifier');
   boutonVerif.style.display = 'none';
 }
 perfo.innerHTML="" + nbEssais + " essais";
}
```

UN PEU DE CSS

Finalement ajoutons un peu de CSS dans maison.css pour dramatiser la présentation visuelle : je modifie la classe **fonce** et j'ajoute trois classes :

```
.fonce{
 background-color:black;
 color:rgb(110, 212, 20);
}
.tropHaut
{
 background-color:red;
 color:white;
}
.tropBas
ł
 background-color:violet;
 color:black;
}
. succes
ł
 background-color:chartreuse;
 color:black;
}
```

Sphinx-JS

420-3D4

Finalement j'adapte le JS pour initialiser les bonnes classes aux bons moments :

Ça donne ceci :

Le Sphinx					
Devinez le nombre mystère (entre 1 et 1000)					
Votre essai	Résultat	Performance			
1	Trop bas	1 essais			
Vérifier					

Le Sphinx		
Devinez le no	ombre mystère (entre 1 et	1000)
Votre essai	Résultat	Performance
341	Trop haut	2 essais
	Vérifier	
	~	

Le Sphinx		
Devinez le no	ombre mystère (entre 1 et 100	00)
Votre essai	Résultat	Performance
45	Bingo	3 essais
	Vérifier 🚽	