



Activité N°7

En tant que Développeur, vous aller maintenant coder la 3^e fonctionnalité .

Il s'agit maintenant de limiter le temps du jeu à 10 secondes.

→ Dans Klaxoon, déplacer le ticket US N°3 dans la colonne A réaliser

→ Retourner dans Notepad++ avec le fichier script.js .

Ajouter le code suivant :

```
1 //selectionner les éléments HTML
2 let container = document.querySelector('.container');
3 let btn = document.querySelector('.start_btn');
4 let scoreContainer = document.querySelector('.score');
5 let timeContainer = document.querySelector('.time');
6
7 btn.onclick = function(){
8   let time = 10; // le temps du jeu est initialisé à 10 secondes
9   container.innerHTML = "";
10
11   let interval = setInterval(function showTarget(){
12     //création de la cible
13     let target = document.createElement('img');
14     target.id = "target";
15     target.src = "silly.png";
16     container.appendChild(target);
17     target.style.top = Math.random()*(450-target.offsetHeight)+'px';
18     target.style.left = Math.random()*(550-target.offsetHeight)+'px';
19
20     //faire disparaître la cible
21     setTimeout(function(){
22       target.remove();
23     },1500)
24
25     //quand on clique sur le target
26     target.onclick=function(){
27       target.style.display='none';
28     }
29     time-=1;
30
31     timeContainer.innerHTML="Temps : ${time} // le ` est réalisé avec les touches [alt gr] et [7]
32
33     //fin du jeu quand le temps est écoulé
34     if (time==0){
35       clearInterval(interval);
36       container.innerHTML="Le jeu est terminé"
37     }
38   },1000);
39 }
```

Attention !
Pour faire l'apostrophe
autour de
`Temps : \${time}`
il faut utiliser la
combinaison de touche
[alt gr] + [7]

→ Sauvegarder script.js

→ Modifier maintenant dans Notepad++ le fichier jeu.html.

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3   <head>
4     <meta charset="UTF-8">
5     <title> Jeu de Tir en JS </title>
6     <link rel="stylesheet" href="jeu_style.css">
7   </head>
8   <body>
9     <div class="game">
10      <button class="start_btn"> Démarrer </button>
11      <div class="game_infos">
12        <span class="time"> Temps : 0 </span>
13      </div>
14      <div class="container"></div>
15    </div>
16    <script src="script.js"></script>
17  </body>
18 </html>
```

→ Sauvegarder jeu.html

Vous avez normalement coder l' US N°3

→ Retourner sur le tableau Kanban dans Klaxoon.

→ Déplacer tous le ticket US N°3 dans la colonne A tester

Il n'y a rien à faire d'autre pour le moment sur la tableau Kanban.

Vous pouvez passer à l'activité N°8.