



Activité N°9

En tant que Développeur, vous aller maintenant coder la 4^e fonctionnalité .

Il s'agit maintenant d'afficher le score, c'est à dire le nombre de virus supprimer en cliquant dessus.

→ Dans Klaxoon, déplacer le ticket US N°4 dans 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 score = 0; // le score est initialisé à 0
9   let time = 10; // le temps du jeu est initialisé à 10 secondes
10  container.innerHTML = "";
11
12  let interval = setInterval(function showTarget(){
13    //création de la cible
14    let target = document.createElement('img');
15    target.id = "target";
16    target.src = "silly.png";
17    container.appendChild(target);
18    target.style.top = Math.random()*(450-target.offsetHeight)+'px';
19    target.style.left = Math.random()*(550-target.offsetHeight)+'px';
20
21    //faire disparaître la cible
22    setTimeout(function(){
23      target.remove();
24    },1000)
25
26    //quand on clique sur le target
27    target.onclick=function(){
28      score+=1;
29      target.style.display='none';
30    }
31    time-=1;
32
33    //afficher les infos
34    scoreContainer.innerHTML=`Score:${score}` // le ` est réalisé avec les touches [alt gr] et [7]
35    timeContainer.innerHTML=`Temps: ${time}` // le ` est réalisé avec les touches [alt gr] et [7]
36
37    //fin du jeu quand le temps est écoulé
38    if (time==0){
39      clearInterval(interval);
40      container.innerHTML="Le jeu est terminé"
41    }
42  },1000);
43

```

Attention !
Pour faire l'apostrophe
autour de
`Score: \${score}`
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="score"> Score : 0 </span>
13        <span class="time"> Temps : 0 </span>
14      </div>
15    </div>
16    <div class="container"></div>
17  </div>
18  <script src="script.js"></script>
19 </body>
20 </html>

```

→ Sauvegarder jeu.html

Vous avez normalement coder l' US N°4

→ Retourner sur le tableau Kanban dans Klaxoon et déplacer le ticket US N°4 dans la colonne A tester

Vous pouvez passer à l'activité N°10.