

Programmation Web - TP5

Ce TP, incluant le code et les réponses aux questions, est à rendre avant le **mercredi 28 octobre à midi**.

Question 0 - récupérez le projet maven du TP5, incluez-y vos éventuelles modifications du TP4 (notamment si vous avez de meilleurs css). Une caractéristique “dodge” (probabilité d’esquive) a été ajoutée aux personnages, et aux cookies lors de choix de celui-ci. Le fichier cookies.js a été modifié : expliquez ce qu’il fait.

Question 1 - Modifiez showCharacter.html pour y inclure un lien vers la page takeOrDodgeDammage.html

Question 2 - Modifiez takeOrDodgeDammage.html pour que le clic sur le bouton “Esquive ?” appelle la fonction draw(). Testez.

Question 3 - Dans le fichier takeOrDodgeDammage.html, compléter la fonction draw() pour qu’elle affiche “esquive” sur la console avec probabilité l’esquive du personnage, et “touché” sinon.

Vous devrez pour cela aller observer quel cookie a été ajouté.

La fonction console.log(message) permet d’afficher un message dans la console, et Math.random() tire un nombre flottant aléatoire entre 0 et 1. Testez.

Question 4 - Modifier votre fonction draw pour que l’affichage ne se fasse que dans le cas où le champs nbDammage a été renseigné, c’est à-dire si on a rien écrit dans le champs dégâts le bouton reste sans effet. Testez.

Question 5 - Modifier votre fonction draw et votre document html pour qu’elle active l’affichage d’une ligne sur la page web, indiquant “touché” ou “esquive” selon le cas. Testez.

Question 6 - Modifier votre fonction draw pour que le bouton de soumission du formulaire s’affiche et soit cliquable dans le cas où le coup n’a pas été esquivé.

Si vous ne trouvez pas comment réactiver le bouton, n’hésitez pas à faire une recherche internet.

Testez, avec différents scénarii.

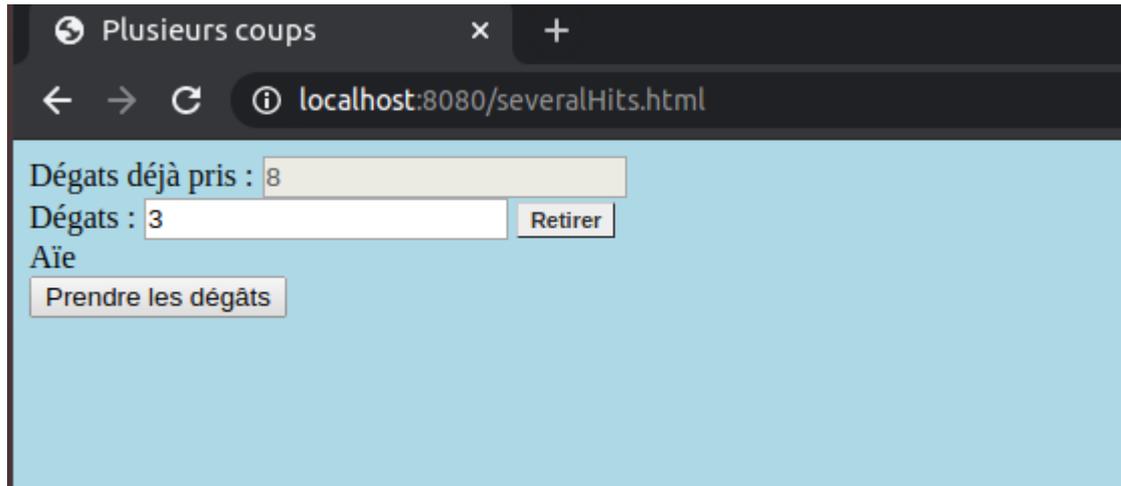
Question 7 - Modifier votre fonction draw pour que le bouton de soumission du formulaire soit de nouveau masqué et non activable par pression sur la touche entrée lorsqu’après plusieurs essais l’esquive a réussi. Testez.

Question 8 - Modifier votre fonction draw pour que le texte du bouton “Esquive ?” soit modifié après un premier essai (par “retirer” ou “tricher” par exemple).

Question 9 - Ajouter un lien vers la fiche de personnage qui ne s’affiche que lorsque les dégâts sont esquivés.

Question 10- Écrire une page html qui permettent de gérer plusieurs coups de suite. A chaque fois que l'utilisateur fait prendre des dégâts, un test d'esquive est réalisé. Si celui rate, les dégâts reçus viennent s'accumuler à ceux déjà reçus, visibles sur la page. Après le premier coup, un bouton apparaît, permettant l'application des dégâts et le retour vers la page de personnage. Vous pouvez modifier et ajouter des fichiers css et js.

Ci-dessous un exemple purement indicatif d'une page répondant à la problématique.



Question 11 - Modifier la page pour que les dégâts reçus affichés ne puissent pas excéder le HP du personnage. Si jamais ils l'atteignent, l'affichage reste au maximum.

Question 12 - Modifier les éléments nécessaires pour afficher un message sur la page du personnage lorsqu'il est KO (HP à 0).

Question 13 - Désactiver le lien vers la prise de dégâts dans le cas où le personnage est KO.

Question 14 - Ajouter un lien vers le choix de personnage lorsque le personnage actuel est KO.

Optionnel 1 - Rendre tout ça moins moche.