

Programmation Web Avancée Côté Client

TP n° 7

Licence Informatique 2ème année
Université de Nice-Sophia Antipolis

Introduction

Dans cette séance, nous allons ajouter la persistance à la page que nous avons développée pendant les séances précédentes.

1 Préparations

1. Définissez un constructeur de jetons. Un jeton consiste en une lettre avec sa valeur (par exemple, E_1 , Q_8 , Z_{10}).
2. Ajoutez à l'objet `grille`, qui représente l'état du jeu, une structure de données pour contenir les jetons encore non extraits.
3. Initialisez cette structure avec 102 jetons, comme décrit dans les règles du jeu.
4. Ajoutez un chevalet, qui permettra au joueur de disposer et de déplacer les sept jetons tirés aléatoirement du sac des 102 jetons, sous forme d'une table 1×7 .
5. Réalisez une fonction qui effectue l'extraction aléatoire (sans remise) d'autant de jetons qu'il faut pour remplir le chevalet.

Nous allons réaliser les fonctionnalités qui permettent au joueur de déplacer et jouer ses jetons dans la prochaine séance.

2 Sauvegarde

Réalisez une fonctionnalité de sauvegarde de l'état du jeu en utilisant le *Web Storage*.

1. Ajoutez un bouton « Sauvegarder » et un bouton « Nouveau Match » dans la page HTML.
2. Si l'utilisateur presse le bouton « Nouveau Match », le jeu doit être remis dans son état initial (grille vide, etc.).
3. Si l'utilisateur presse le bouton « Sauvegarder », l'état courant du jeu doit être sauvegardé dans l'aire de stockage de la page.
4. Lorsque la page est chargée, l'état du jeu éventuellement sauvegardé dans l'aire de stockage de la page doit être rétabli. Évidemment, si rien n'est présent dans l'aire de stockage, la page doit être initialisée pour un nouveau jeu.