

Programmation Web Avancée Côté Client

TP n° 8

Licence Informatique 2ème année
Université de Nice-Sophia Antipolis

Introduction

Dans cette séance, nous allons ajouter à l'échiquier que nous avons développé pendant les séances précédentes :

- le déplacement des pièces ;
- le contrôle des tours ;
- la persistance.

1 Déplacement des pièces

Utilisez l'API glisser-déposer de HTML 5 pour permettre à l'utilisateur de déplacer les pièces sur l'échiquier.

1. Pour déplacer une pièce, l'utilisateur devra la saisir avec la souris.
2. La pièce saisie pourra être déposée sur les cases correspondantes à un déplacement valide uniquement ; si l'utilisateur tente de déposer la pièce ailleurs, celle-ci devra retourner automatiquement à la case de départ (c'est le comportement par défaut du glisser-déposer).

2 Contrôle des tours

1. Ajoutez un paragraphe dans la page HTML en dessous de l'échiquier, qui devra contenir un'indication du joueur auquel il est le tour de jouer (Blanc ou Noir). Le premier tour est toujours au Blanc.
2. Modifiez votre script pour faire en sorte que seules les pièces du joueur qui doit jouer puissent être déplacées, après quoi, le tour doit basculer à l'adversaire. Pensez à mettre le message en dessous de l'échiquier à jour.

3 Sauvegarde

Réalisez une fonctionnalité de sauvegarde de l'échiquier 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 », l'échiquier doit être remis dans la position initiale et le tour doit passer au Blanc.

3. Si l'utilisateur presse le bouton « Sauvegarder », l'état courant du match doit être sauvegardé dans l'aire de stockage de la page.
4. Lorsque la page est chargée, l'état éventuellement sauvegardé dans l'aire de stockage de la page doit être rétabli.