

# Mini projet « Jeux pour enfants de maternelle »

Le mini projet « jeux pour enfants de maternelle » contient trois jeux. [Les fichiers](#) sont à télécharger et dézipper.

## 1 Premier jeu (déjà terminé)

Le premier jeu s'appelle « Plus petit plus grand ». Les codes des fichiers plus\_petit\_plus\_grand.html, plus\_petit\_plus\_grand.css et plus\_petit\_plus\_grand.js sont déjà terminés et vous serviront de modèle.

## 2 Deuxième jeu (fichier JavaScript à compléter)

Le deuxième jeu s'appelle « Les trois dés ». La vidéo explicative se trouve parmi les fichiers dézippés. Les deux fichiers trois\_des.html, trois\_des.css sont déjà terminés. Vous devez **compléter le fichier trois\_des.js**. Les URL des images de dés sont <http://www.astrovirtuel.fr/images/X.png> avec X un entier de 1 à 6.

- Le joueur voit les trois dés déjà lancés.



Par exemple **6** qui n'a aucun point au milieu donc 0 trou et 6 ours.

**3** qui a un point au milieu donc 1 trou et 2 ours sur les côtés du trou

Et **5** qui a un point au milieu donc 1 trou et 4 ours sur les côtés.

Cela fait donc au total  $0 + 1 + 1 = 2$  trous et  $6 + 2 + 4 = 12$  ours.

On sait que la face du dé opposée à **6** est 1, la face opposée à **3** est 4 et la face opposée à **5** est 2.

Cela fait un total de points  $1 + 4 + 2 = 7$  qui représentent 7 ours.

- Le joueur clique sur « Vérifier ». S'il a bon, un message en vert est affiché.
- S'il a faux, un message en rouge qui donne la bonne réponse est affiché.
- Il peut alors rejouer en cliquant sur le bouton « Rejouer ».
- Le bouton « Rejouer » est désactivé tant qu'il n'a pas joué. Cela l'empêche de tricher, c'est-à-dire de voir la bonne réponse avant d'avoir joué.

Votre travail consiste à compléter le code JavaScript pour que le jeu fonctionne selon ce cahier de charges.

## 3 Troisième jeu (trois fichiers à modifier)

Le troisième jeu que vous devez inventer s'appelle « -- ». A vous de lui trouver un nom !

La trame des fichiers invente.html, invente.css et invente.js sont donnés. Mais tout est à construire ! Vous devez **écrire les trois fichiers invente.html, invente.css et invente.js** pour respecter le cahier des charges suivant :

- Trouver l'idée du jeu qui devra être simple (niveau maternelle).
- Écrire la règle du jeu.
- Donner un exemple pour aider le joueur à comprendre le jeu.
- Donner la possibilité de rejouer.

A titre indicatif, vous pouvez consulter le site :

[Fiches de Math gratuites pour l'école maternelle \(webinstit.net\)](http://www.webinstit.net)

## 4 Travail à faire

Mettre dans votre espace de groupe sur Teams tous les fichiers des jeux (communs au groupe). **Mettre le fichier Word du compte rendu (fichier personnel à votre nom)**. La qualité du compte rendu écrit sur le [modèle](#) rentrera pour une part importante dans l'évaluation.