

## Documentation Technique

**Version finale :** 1.3

**Auteurs :** Lyes (Design/Doc), Djivril (Développement)

### 1. Architecture du Code

Le projet repose sur une structure simple :

- **Logique de comparaison :** Utilisation d'une structure conditionnelle if/else if/else.
- **Stockage des données :** Le nombre secret est stocké dans une variable constante durant toute la partie.

### 2. Répartition des tâches (Suivi Final)

Phase	Intervenant	Tâche Réalisée
Analyse	Lyes	Création de la maquette UI et plan de répartition.
Initiale	Djivril	Tentative de script Python (abandonnée pour compatibilité web).
Dév. v1.1	Djivril	Migration vers JavaScript et HTML.
Dév. v1.2	Lyes	Intégration du CSS et mise en conformité avec la maquette.
Finalisation	Djivril	Gestion de l'historique des tentatives en temps réel.
Livrable	Lyes	Rédaction de la documentation et tests finaux.

### 3. Le Script Final (Code Source)

HTML

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html lang="fr">
```

```
<head>
```

```
<meta charset="UTF-8">
```

```
<title>Devine le nombre - Version Finale</title>

<style>

  body { font-family: sans-serif; display: flex; justify-content: center; padding: 50px; }

  .game-box { border: 1px solid #333; padding: 30px; width: 500px; min-height: 400px;
}

  .input-area { margin: 20px 0; }

  #resultat { font-weight: bold; color: #333; margin: 10px 0; }

  ul { list-style-type: disc; padding-left: 20px; }

</style>

</head>

<body>

<div class="game-box">

  <h1>Devine le nombre !</h1>

  <p>Le but du jeu est de choisir un nombre entre 1 et 100 et de trouver le nombre
secret.</p>

  <div class="input-area">

    Choisir un nombre entre 1 et 100 :

    <input type="number" id="userGuess" style="width: 40px;">

    <button onclick="verifier()">Jouer</button>

  </div>

  <div id="resultat">Résultat : --</div>

  <div style="margin-top:20px;">

    <strong>Historique des tentatives :</strong>

    <ul id="historique"></ul>

  </div>

</body>
```

```
</div>
```

```
<script>
```

```
// Génération du nombre secret entre 1 et 100
```

```
const secret = Math.floor(Math.random() * 100) + 1;
```

```
function verifier() {
```

```
  const input = document.getElementById('userGuess');
```

```
  const tentative = parseInt(input.value);
```

```
  const resDiv = document.getElementById('resultat');
```

```
  const histUl = document.getElementById('historique');
```

```
  if(!tentative || tentative < 1 || tentative > 100) return;
```

```
  let feedback = "";
```

```
  if (tentative < secret) {
```

```
    feedback = tentative + " trop petit";
```

```
  } else if (tentative > secret) {
```

```
    feedback = tentative + " trop grand";
```

```
  } else {
```

```
    feedback = "BRAVO !" + tentative + " est le nombre secret !";
```

```
  }
```

```
  // Affichage immédiat
```

```
  resDiv.innerHTML = "Résultat : " + feedback;
```

```
  // Ajout à la liste d'historique
```

```
  let li = document.createElement('li');
```

```
li.appendChild(document.createTextNode(feedback));
```

```
histUl.appendChild(li);
```

```
input.value = ""; // Vide le champ
```

```
}
```

```
</script>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

#### **4. Conclusion**

Le projet répond à 100% au cahier des charges initial. L'utilisation du JavaScript permet une exécution fluide côté client sans avoir besoin d'un serveur (contrairement à la première approche en Python).