

# Catch the squares

## Introduction

L'écran affiche une grille. Une fois le jeu lancé, une cellule aléatoire de la grille se remplit et se vide, le but est de toucher la cellule remplie avant qu'elle ne se vide.

## Déroulement

Le player arrive sur la page, la grille est déjà en place, il suffit de choisir la difficulté et de cliquer sur le bouton pour lancer le jeu. Une fois le jeu lancé, une case aléatoire se remplit puis se vide. La difficulté définit la vitesse du jeu, c'est-à-dire le temps qu'une case reste remplie avant de se vider.

Dès qu'une case se vide, une autre se remplit.

Si le joueur touche une case remplie, cela fait gagner des points. En revanche, si le joueur clique trop tard ou hors de la case remplie, cela fait perdre des points.

Dès qu'une case remplie est cliquée, elle se vide directement et une autre se remplit.

## Paramètres supplémentaires **facultatifs**

- Définir une limite de temps,
- Choisir une difficulté,