



Documentation pour Débutants : Programmation Web PokETML

Bienvenue ! Ce guide vous présentera les bases de la programmation web front-end. Vous apprendrez les syntaxes fondamentales en HTML, CSS et JavaScript à travers des exemples simples pour bien comprendre comment créer des interfaces utilisateur dynamiques et attrayantes.

Qu'est-ce que la Programmation Web ?

La programmation web permet de créer et de gérer des sites ou applications web. Elle se divise en deux parties principales :

- Front-End : C'est la partie visible par l'utilisateur. Elle comprend le design, la structure et les interactions de la page web. On utilise HTML, CSS et JavaScript pour cela.
- Back-End : C'est la partie cachée qui gère la logique, les bases de données et le serveur. Ce guide se concentre uniquement sur le front-end.

HTML (HyperText Markup Language)

Le HTML sert à structurer le contenu d'une page web.

Principes Clés :

1. Utilisez des balises correctement ouvertes et fermées.

- Exemple :

```
<h3 class="EnemyName">Ditto</h3>
```

2. Les attributs comme `class` ou `src` apportent des informations supplémentaires aux éléments.

- Exemple pour une image :

```

```

3. Syntaxe correcte :

- Correct : `<button>SuperAtack</button>`

- Incorrect : `<button> SuperAtack <button>`

CSS (Cascading Style Sheets)

Le CSS sert à styliser une page web, à contrôler son apparence.

Principes Clés :

1. Les règles CSS se composent de sélecteurs et de propriétés :

- Exemple :

```
body {  
  background-color: red;  
}
```

2. Syntaxe correcte :

- Correct : `enemyImage { top: 200px; }`

- Incorrect : `enemyImage { top == 200px; }`

JavaScript (JS)

Le JavaScript permet d'ajouter de l'interactivité et des comportements dynamiques.

Principes Clés :

1. Les instructions peuvent se terminer par un point-virgule `;`.

- Exemple : `playerLife = 100;`

2. Conditions et comparaisons :

- Exemple :

```
if (pokemonEnemy == "Arcko") {  
  enemyLife -= 34;  
}
```

3. Opérateurs corrects : Affectation (`=`), Comparaison (`==` ou `===`), Incrémentation (`+=` ou `++`)

Indications et Astuces Supplémentaires

- **HTML** : Les balises doivent être fermées correctement. Exemple : `<div id="enemyLifeBar"></div>`.

- **CSS** : Les valeurs doivent inclure des unités si nécessaire, comme `px` ou `%`.

- **JavaScript** : Utilisez des commentaires pour clarifier vos instructions.

Exemples de Syntaxe Correcte et Incorrecte

HTML :

1. Correct : `<button>SuperAttack</button>`

2. Incorrect : `<button>Superattack <button>`

CSS :

1. Correct : `enemyImage { top: 200px; }`

2. Incorrect : `enemyImage { width == 0px; }`

JavaScript :

1. Correct : `playerLife = 100;`

2. Incorrect : `playerLife += 100;`