

Sujet 1A

Notions et connaissances requises :

- HTML
- CSS

Objectif :

Créer une télécommande pour allumer des spots.

Partie A : Créer la maquette de la télécommande.

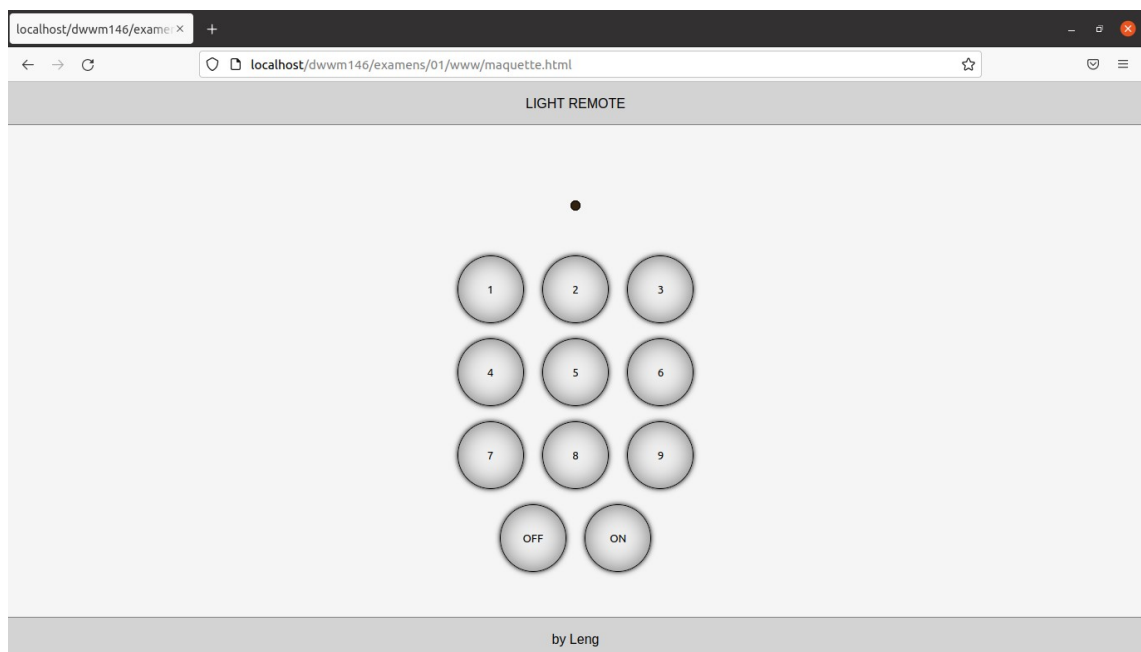
Préparation :

Rendez-vous dans le dossier « /var/www/ ».

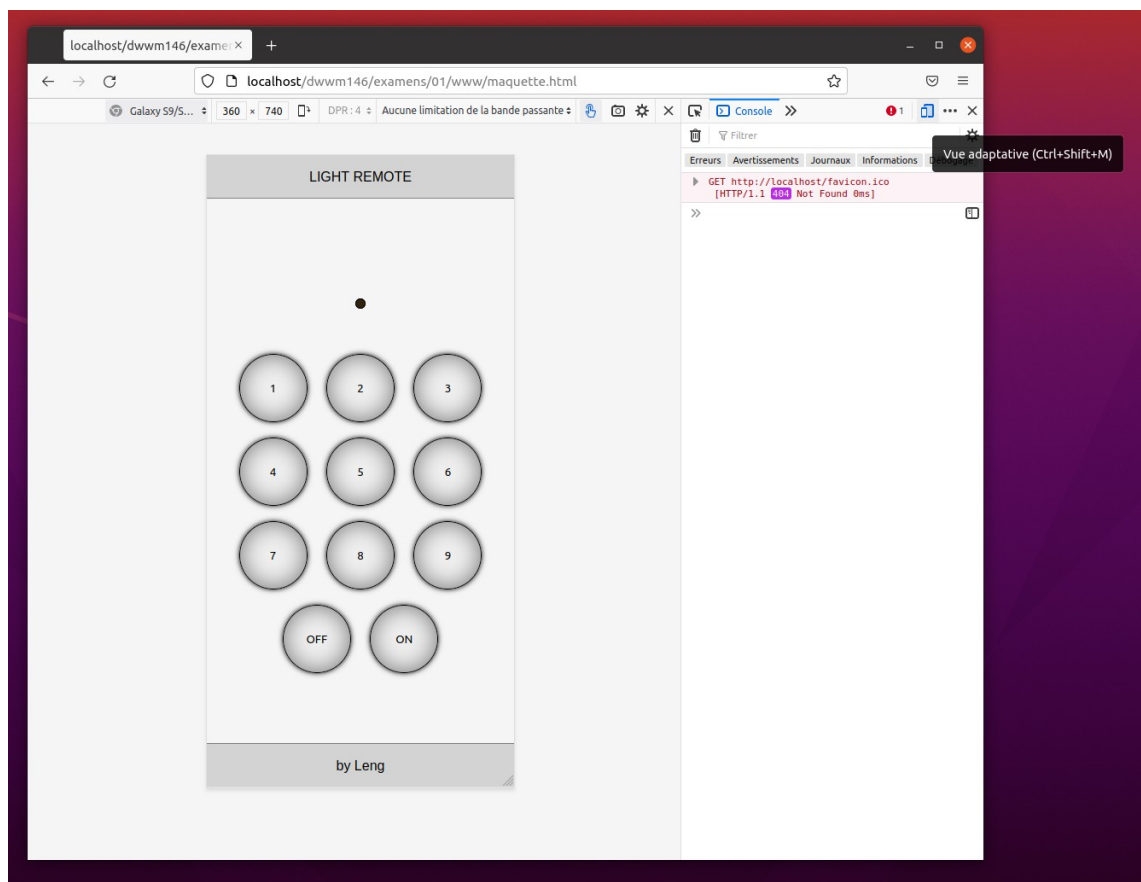
Clonez le projet à l'adresse qui suit dans « /var/www/ » :

<https://github.com/LeejXyooj/dwwm146-examen-01.git>

Travail :



- 1) Concevez une maquette de la télécommande en HTML/CSS (vous utiliserez les fichiers « maquette.html » et « style.css » du projet), en respectant au mieux l'aspect visuel.
- 2) Décrivez et expliquez comment vous avez procédé (utilisez le fichier « Explications1A.odt »).
- 3) **Bonus** : faites en sorte que votre télécommande s'affiche correctement sur smartphone.



Sujet 1B

Notions et connaissances requises :

- | | | |
|--------------|--------------|----------------------|
| - HTML | - Objets | - Ajax |
| - CSS | - Tableaux | - Évènements |
| - JavaScript | - Boucle For | - Fonctions anonymes |

Objectif :

Créer une télécommande pour allumer des spots.

Partie B : Créer le programme de la télécommande.

Préparation :

Utilisez les fichiers «remote.html», « style.css » et « scripts.js » pour réaliser le projet.

Informations :

Vous trouverez donc le serveur de spots à l'adresse suivante
« <http://localhost/dwwm146-examens-01/server/index.php> ».

Utilisez le fichier « set.php » pour envoyer vos commandes. Les spots sont désignés ainsi : « S » + numéro (ex. : S9). S10 correspond au bouton Power OFF, et S11 correspond au bouton Power ON. « 1 » est envoyé pour allumer le spot. « set.php » retourne « OK » en cas de succès, sinon « KO » en cas d'erreur.

Les boutons de la télécommande doivent ne fonctionner que si le bouton ON a été préalablement pressé.

La LED doit rester allumée en rouge après avoir pressé sur ON. Elle doit clignoter 2 fois après l'appui sur un bouton et que le retour de « set.php » est « OK ». Elle doit s'éteindre après avoir appuyé sur « OFF ».

Travail :

- 1) Concevez le programme de la télécommande entièrement en JavaScript. Il vous est interdit d'avoir du code hors d'un objet.
- 2) Décrivez et expliquez comment vous avez procédé (utilisez le fichier « Explications1B.odt »).
- 3) **Bonus** : ajoutez du son aux touches ; les touches OFF et ON utiliseront le fichier « dtmf_0.wav ».