

Jour 6 : Bootstrap

Introduction du sujet

Dans le répertoire de rendu **"runtrackJs"**, créez un dossier **"jour06"**.
Pour chaque job, créez un dossier "jobXX" où XX est le numéro du job.
N'oubliez pas d'envoyer vos modifications dès qu'un job est avancé ou terminé et mettez des commentaires explicites.

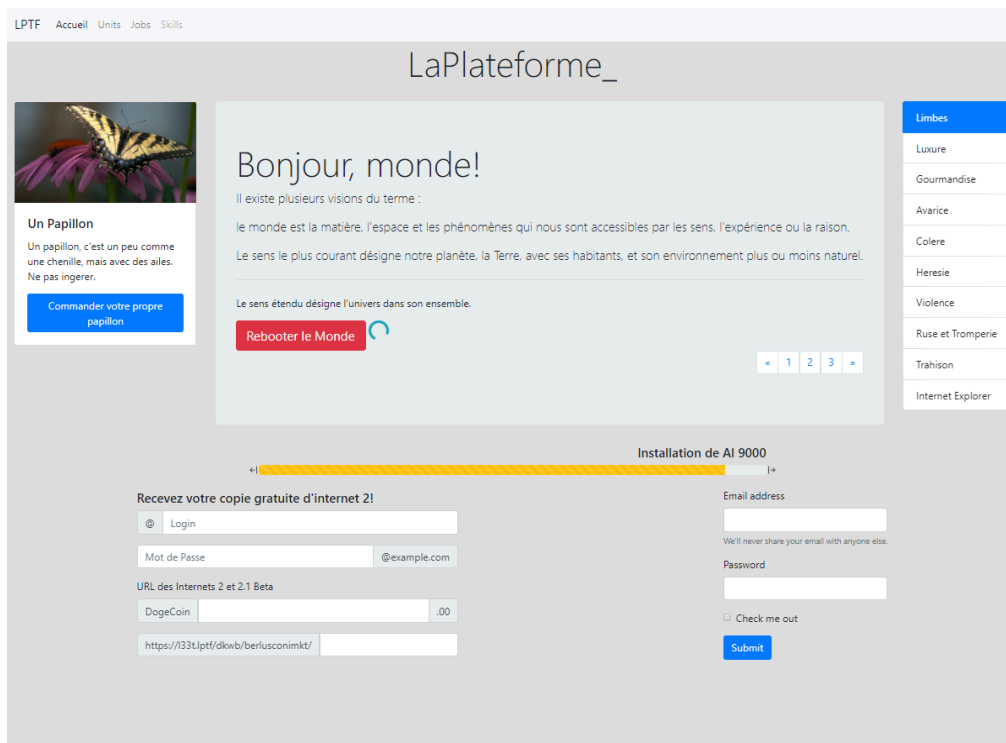
Rendez-vous sur le site officiel : [Introduction · Bootstrap v5.0](#)
et familiarisez-vous avec la documentation du framework ainsi que sur son "installation" (via le menu à droite : Getting Started).

Job 01

Bootstrap est un **framework "front"** et met à disposition de nombreuses **classes CSS et composants prédéfinis**. À l'aide de ses classes et composants, reproduisez la page qui suit.

[Maquette de la page à réaliser](#)

Cette page, évidemment, se doit d'être **responsive** et gérer correctement les redimensionnements.



Job 02

Une fois reproduite, la page se doit maintenant de prendre vie.

À l'aide de **bootstrap et javascript / jquery**, implémentez, a minima, les actions suivantes :

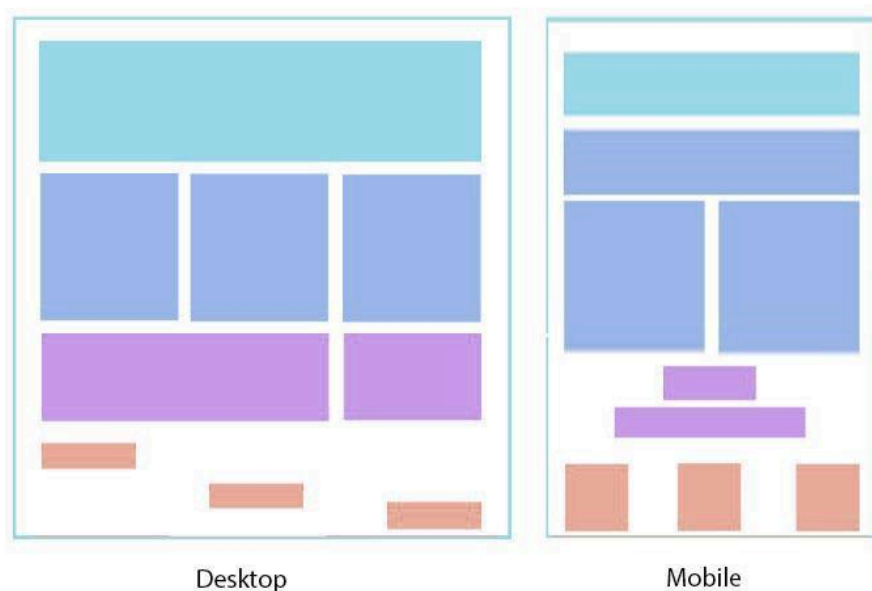
- Le lien **accueil** doit mener vers le site de [La Plateforme](#)
- Le bouton de la carte **"papillon"** doit afficher une **modale** confirmant l'achat d'un papillon.
- Le bouton **"Rebooter le Monde"** doit modifier le texte du jumbotron et le remplacer par une **citation aléatoire** du film *"Blade Runner"* (Pas le 2049 !).
- La **pagination** doit modifier le contenu du [jumbotron](#) par un contenu de votre choix.



- **Cliquer** sur un élément de la liste groupée à droite doit le rendre actif (à l'image du premier élément de la liste qui est actif avec un fond bleu sur la photo).
- Les **boutons** à gauche et à droite de la progress bar doivent permettre de la faire **progresser ou régresser**.
- Presser, dans l'ordre, les **touches D, G et C** doit faire apparaître une **modale** récapitulant les informations des champs du formulaire en bas à gauche.
- **Valider le formulaire** (en bas à droite) avec un email et un mot de passe non vide doit changer aléatoirement la couleur du spinner de la page principale du jumbotron.

Job 03

Enfin, et afin de manipuler un peu le **système de grilles de bootstrap**, Créer une page **index.html** qui reproduit la maquette suivante. On doit passer d'une organisation à l'autre **en fonction du support (desktop / mobile)** de l'utilisateur. (Vous pouvez tester le passage de l'un à l'autre via l'inspecteur de votre navigateur)





Compétences visées

- Utiliser le framework Bootstrap
- Utiliser le Javascript / JQuery

Rendu

Le projet est à rendre sur <https://github.com/prenom-nom/runtrackJs>.
Dossiers **"jour06"** -> "jobXX". Fichiers nommés **index.html et script.js**

Base de connaissances

- [Introduction · Bootstrap v5.0](#)
- [Documentation officielle javascript](#)
- [Tutoriel Javascript](#)
- [Bien débiter en Javascript](#)
- [Introduction aux événements en JS](#)