



Rapport Mini-Site De La coupe Du Monde 2022 : Développement.Web

Licence Science et Technique GI

Bakkali Ayoub

Salma Nidar

Oumaima Ettassouli

Sara isaoui

2022-2023

```
1 .div2{
2
3     display: flex;
4     flex-direction: row;
5
6 }
```

```
1 .div3{
2     display: flex;
3     flex-direction: column;
4
5     margin: 20px 20px 20px 0;
6 }
```

Style d'affichage (display) de chacun des div 2 et 3-css

I. Volet 1

Afin de créer le volet 1, on a utilisé la balise **<Header>** qui contient un Logo et une liste dans laquelle on a mentionné les menus : **Accueil**, **Groupes** (Groupe A ➔ Groupe H), **Matches** (Dimanche 20/11 ➔ Dimanche 27/11), **Classements**.

```
1 .volet1 ul li{
2     display:inline-block;
3     width: 140px;
4     text-align: center;
5     line-height: 50px;
6     list-style: none;
7 }
```

- **Display : inline-block** Pour afficher la liste des menus dans une seule ligne.
- **List-style : none** Pour ne plus afficher les puces.

```
1 .volet1 ul li:hover{
2     background-color: #273157;
3 }
```

- Lors du survol des éléments il y a changement du couleur d'arrière-plan.

II. Volet 2

Le volet 2 contient la liste des équipes de chaque groupe selon le choix sélectionné dans le volet 1 (Menu : Groupes).

Vu que tous les groupes étaient initialement en style **display : none**. Un clic sur le groupe correspondant fait changer son style en **display : block**, contrairement aux autres qui resteront en **display : none**.

```
function afficherGrpA(){
    volet2345.style.visibility = "visible";
    grpA.style.display = "block";
    grpB.style.display = "none";
    grpC.style.display = "none";
    grpD.style.display = "none";
    grpE.style.display = "none";
    grpF.style.display = "none";
    grpG.style.display = "none";
    grpH.style.display = "none";
}
//la même chose pour les autres
> function afficherGrpB(){ ...
}
> function afficherGrpC(){ ...
}
> function afficherGrpD(){ ...
}
> function afficherGrpE(){ ...
}
> function afficherGrpF(){ ...
}
> function afficherGrpG(){ ...
}
> function afficherGrpH(){ ...
}
```

Chaque Groupe contient 4 équipes sous forme d'une liste, un clic sur l'équipe nous mènera vers le volet 3 et le volet 4.



N.B : les équipes cliquables dans les différents groupes sont : Qatar, Pays-Bas, England, USA, Maroc.

Capture d'écran du volet 2

III. Volet3

Concernant le volet 3, il affiche une image réactive des joueurs de l'équipe sélectionné dans volet 2.

Cette image contient des zones cliquables au niveau de nom de chaque joueur, on les définit en utilisant des coordonnées précis dans la balise <area> dans la balise <map>.

```
1 <map name = "qatarteam">
2   <area shape="rect" coords="201,116,328,142" onclick="AfficherTarickSalman()" title="Tarik Salman">
3   <area shape="rect" coords="531,116,659,137" onclick="AfficherYousofhassan()" title="Yousof Hassan" >
4   <area shape="rect" coords="28,283,150,304" onclick="AfficherMussabKadir()" title="player5" >
5   <area shape="rect" coords="362,283,487,307" onclick="AfficherAliAssadalla()" title="Ali Assadalla" >
6   <area shape="rect" coords="534,282,659,308" onclick="AfficherAhmedAlaa()" title="Ahmed Alaa" >
7 </map>
```

Exemple de coordonnées de l'image de l'équipe Qatar-html

Après avoir cliqué sur un joueur dans l'image, ça nous mènera vers le volet 4 en utilisant une fonction javascript qui fait disparaître tous les éléments qui se trouvaient dans le volet 4.

N.B : cette méthode fonctionne uniquement sur 3 joueurs de chaque équipe cliquable.

IV. Volet 4

A .Tableau descriptive

Parallèlement à l’affichage de l’image des joueurs de l’équipe dans le volet3, il y’aura leurs tableau descriptive dans le volet 4.

Dans chaque ligne du tableau, on a deux différents buttons (éditer et supprimer) et un bouton d’ajout situe à la fin.

Bouton éditer: permet l’édition de la description du joueur, en utilisant la fonction `prompt ()`.

```
function editer(elt){
    var nouvelleDescription = prompt("Nouvelle Description :");
    var ligne = elt.parentNode.parentNode.childNodes;
    var AncienneDescription = ligne[3];

    AncienneDescription.innerText = nouvelleDescription;
}
```

Fonctionnement du bouton éditer-JavaScript

NB : pour naviguer dans les éléments du tableau on utilise la fonction `childNodes` et `ParentNode`.

Bouton supprimer: permet la suppression de la ligne sélectionnée.

```
function supprimer(elt){
    elt.parentNode.parentNode.parentNode.removeChild(elt.parentNode.parentNode);
}
```

Fonctionnement du bouton supprimer-JavaScript

Bouton ajouter: permet l’affichage d’un formulaire dans lequel l’utilisateur a le droit de remplir les informations concernant l’équipe, la description et le chemin de l’image du joueur souhaité.

```

1 //il y 5 cas selon le choix de l'utilisateur
  si il choisit l'equipe qatar par input[type
  =radio] on ajoute une nouvelle
2 //ligne dans le tableau Qatar et on cache le
  formulaire et on affiche l'equipe selectionn
  er.
3 if(document.getElementById('quatarcheck').ch
  ecked == true){
4     //chaque tr a 5 Child , 1er td content
    l'image,2eme td contenant la description,3e
    me,4eme et 5eme tds contient les bouton sup
    primer et editer et modifier
5     var tableauQatar = document.getElementB
    yId("tbQatar");
6     tableauQatar.appendChild(tr);
7
8     td1.appendChild(img);
9     tr.appendChild(td1);
10
11     td2.innerHTML = description.value;
12     tr.appendChild(td2);
13
14     td3.appendChild(modifierbtn);
15     tr.appendChild(td3);
16
17     td4.appendChild(editbtn);
18     tr.appendChild(td4);
19
20     td5.appendChild(suppbtn);
21     tr.appendChild(td5);
22
23     form.style.display = "none";
24     divqatar.style.display = "block";
25 }

```

Fonctionnement du formulaire d'ajout-JavaScript

B. Fiche technique

Un clic sur la zone cliquable dans l'image des joueurs (volet3), nous mènera vers leurs fiches techniques situées dans le volet 4.

Cette fiche est sous forme d'un tableau contenant leurs données personnelles. A la fin de chaque fiche technique, il y a un bouton «modifier» qui permet à l'utilisateur de modifier ces données.

```





1 function modifier(elt){
2     var FYousofHassan = document.getElementById('YousofHassan');
3     var paysyousofHassan = document.querySelector('#YousofHassan #pays');
4     var ageyousofHassan = document.querySelector('#YousofHassan #age');
5     var datedenaissanceyousofHassan = document.querySelector('#YousofHassan #datedenaissance');
6     var lieuyousofHassan = document.querySelector('#YousofHassan #lieu');
7     var tailleyousofHassan = document.querySelector('#YousofHassan #taille');
8     var poidsyousofHassan = document.querySelector('#YousofHassan #poids');
9
10    if(elt.parentNode.id == "YousofHassan"){
11        var NVpays1 = prompt('Pays :');
12        var NVage1 = prompt('Age :');
13        var NVdatedenaissance1 = prompt('Date de Naissance');
14        var NVlieu1 = prompt('Lieu : ');
15        var NVTaille1 = prompt('Taille : ');
16        var NVPoids1 = prompt('Poids :');
17
18        paysyousofHassan.innerHTML = NVpays1;
19        ageyousofHassan.innerHTML = NVage1;
20        datedenaissanceyousofHassan.innerHTML = NVdatedenaissance1;
21        lieuyousofHassan.innerHTML = NVlieu1;
22        tailleyousofHassan.innerHTML = NVTaille1;
23        poidsyousofHassan.innerHTML = NVPoids1;
24        AfficherYousofHassan();
25    }

```

Fonctionnement du bouton modifier-JavaScript

C. Classements

Pour le classement des équipes, on a utilisé la balise `<table>` pour construire un tableau qui détaille le classement de chaque groupe.

| groupe A | | | | | | | | |
|--|----|---|---|---|----|----|----|-----|
| Equipes | MJ | G | N | P | BP | BC | DB | Pts |
|  Pays-bas | 1 | 1 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 3 |
|  Equateur | 1 | 1 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 3 |
|  Senegal | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | -2 | 0 |
|  Qatar | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | -2 | 0 |

read more

Pour le fonctionnement du bouton « read more », on a créé une fonction javascript qui permet à l'utilisateur de contrôler l'affichage du tableau de classement. Et cela en affichant le reste du tableau si `innerText` du bouton est "read more" sinon le réduire si `innerText` est "read less".

```
1  function readmore() {
2    var moreText = document.getElementById("more");
3    var btnText = document.getElementById("myBtn");
4
5    if ( btnText.innerText=="read more") {
6      btnText.innerText="read less";
7      moreText.style.display="block";
8
9    } else {
10     btnText.innerText="read more";
11     moreText.style.display="none";
12
13   }
14 }
```

Fonctionnement du bouton read more –JavaScript

D. Matches

Après avoir sélectionné la date du match souhaité, cela nous renvoie vers le volet 4 où il y aura les images des matchs qui auront lieu.

Le style du survol des images fonctionne de la manière suivante :

```
1  #imgMatchVolet4:hover{
2    transform: scale(1.3);
3    background: #310669;
4    z-index: 2;
5    box-shadow: 2px 2px 2px #000;
6
7  }
```

Style du survol – css

N.B : Le nombre de matchs a été réduit.

V. Volet 5

Le volet 5 contient deux actualités caractérisées par une image, une description brève, et un lien " Plus... ". Un clic sur ce dernier affiche plus de détails sur une page qui prend l'espace des volets 2, 3 et 4.

```
1  #detailsActualite{
2      backdrop-filter: blur(60px);
3      color: white;
4      width: 930px;
5      height: 1000px;
6      position: absolute;
7      z-index: 500;
8      top: 279px;
9      display: none;
10 }
```

Code css pour l'affichage des actualités

N.B : la fonction d'affichage du volet 5 a le même concept que celle de classement.

VI. Volet 6

Le volet 6 est une balise <footer> qui contient les noms des créateurs, leurs contacts et d'autres sites à visiter pour plus d'informations.

On a aussi séparé chacun des éléments par un border double en css, comme on a utilisé une position absolu dans le code css pour situer l'image du logo selon l'espace réservé au volet 6.

```
1  .v1{
2      border-left: 2px double;
3      border-color: #273157;
4      text-align: left;
5  }
6  #button {
7      position: absolute;
8      bottom: 0;
9      right: 0;
10 }
11
12 #fstt{
13     position: absolute;
14     top: 130px;
15     right: 50px;
16 }
```

Publicités

Les publicités sont sous forme d'images défilantes dont l'effet est créé par la balise <marquee>



```
1 <marquee behavior="scroll" direction="right">
2     
3     
4     
5     
6     
7 </marquee>
```