

Projet 1 : introduction

Manipulations de base en javascript/CSS

Contexte

Tout au long du cours, un programme de type jeu multijoueur sera développé. A terme, les joueurs pourront construire des bâtiments et des troupes dans leur village et envoyer ces dernières pour créer de nouveaux villages ou attaquer et communiquer avec d'autres joueurs. Derrière l'aspect ludique de ces exercices se retrouvent les mêmes concepts que ceux utilisés pour des applications Web 2.0 professionnelles.

Enoncé

Le programme sera composé de trois parties

- La page d'authentification
- La carte de jeu
- La vue d'un village

La page d'authentification contiendra les zones "login" et "password" ainsi que les boutons "login" et "register". Un appui sur le bouton login fera passer la page sur la vue carte

La carte de jeu est un terrain à base d'hexagones. Chaque hexagone sera affiché à l'aide d'une division positionnée de façon absolue. En cliquant sur une case, la page vue d'un village sera affichée. Un bouton "logout" permettra de revenir à la première page

La vue d'un village proposera un bouton "retour" pour revenir à la carte en plus du bouton "logout" (qui sera le même que dans la page précédente). Pour le reste, la page sera vide.

Ressources

Les ressources suivantes sont disponibles sur le site http://cours.endor.be/2eme_ajax .

- common.js : librairie javascript de base
- img/* : différentes images pour le projet

Ces fichiers de ressources ne doivent pas être modifiés (sauf si une propriété contenue dans un de ces fichiers devait être **modifiée**).

Fonctionnement de l'affichage

La page HTML sera composée de deux divisions : login-screen et game-screen. On utilisera les fonctions show() et hide() pour afficher ou masquer l'une ou l'autre division.

Pour l'affichage de la carte hex, on utilisera des divisions avec l'image hex.png (ou une des images hex?.png pour un fond différent) en image de fond. Les divisions seront positionnées pour afficher une carte de 3x3 (penser aux copier/collers)

Cahier des tâches

Page HTML

Créer une page HTML5 qui contient les éléments suivants :

- attacher un fichier CSS pour vos règles CSS
- attacher le fichier common.js et un fichier Javascript que vous utiliserez pour vos fonctions
- la page sera divisée en deux parties : une division #loginscreen qui contiendra la page de login et une division #gamescreen pour l'écran de jeu
- dans la division #gamescreen, prévoir une division pour les boutons (pour le moment seulement logout), une pour la carte et une pour la vue de village
- créer les boutons et autres décrits dans la table
- dans la division contenant la carte, placer des divisions h11, h12, h13, h21, h22, h23, ... pour l'affichage de la carte. Des divisions supplémentaires peuvent être ajoutées pour améliorer l'affichage. Ces divisions seront positionnées de façon absolue et feront 100px sur 86px.
- pour le positionnement, les cases paires sont décalées de 43px vers le bas. La grille horizontale fait 75px et la grille verticale en fait 86px.

Javascript

Créer une fonction init() qui associera des fonctions gestionnaires d'événements aux différents boutons et division.

Editer les fonctions gestionnaires d'événement afin d'afficher et/ou de masquer (show()/hide()) les divisions relatives aux différents morceaux de mur.

Modifier le fichier HTML pour que la fonction init() soit appelée lorsque la page est chargée.

Remarques

Le fichier common.js ne doit JAMAIS être modifié.

L'utilisation d'un grand nombre de divisions avec des ID n'est pas une bonne pratique. Nous verrons dans des exercices suivants comment éviter d'utiliser des ID. Pour cet exercice, on pourra cependant en placer un peu partout.

Conseils

- On utilisera des ID sur les différents contrôles.
- La fonction \$("id_element") définie dans common.js permet de récupérer un élément par son ID (document.getElementById) de façon sûre et aisée
- Les fonctions show(élément) et hide(élément) définies dans common.js permettent d'afficher ou de masquer une division. On peut utiliser l'élément ou une chaîne contenant l'ID