



popCode

23.06.2022 - 22.07.2022

Livrables attendus :

- une version en ligne du site internet
- un repository gitHub

Projet à réaliser de manière individuelle

Vue d'ensemble

Le but de ce projet est de créer une application WEB ludique, permettant aux utilisateurs par le biais d'un système de recherche et trouve, de découvrir différents langages informatiques de programmation et d'en savoir plus sur ceux-ci.

Objectifs

1. Intégrer une interface HTML/CSS à partir d'une maquette Figma
2. Réalisation d'animations et interactions javascript
3. Optimiser un site internet afin d'accroître ses performance

Caractéristiques

Le site doit être accessible sur ordinateur. Comme le concept de recherche et trouve serait difficile à mettre en place sur mobile, il ne sera pas nécessaire de gérer le site en responsive. Cependant il faudra tout de même gérer les médias-queries afin que lorsqu'un utilisateur lance le site sur mobile ou tablette, un message apparaît pour inviter l'utilisateur à consulter le site sur ordinateur.

Grandes étapes

I. Page de chargement

A l'arrivée sur le site, un loader sera dans un premier temps visible

Devra être présent sur la page :

- Le logo
- Le loader
- Le lien vers les mentions légales
- Le lien vers la politique de confidentialité

A. Logo

Il vous sera demandé d'intégrer le logo, tel qui vous est fourni, vous ne devrez en aucun cas modifier la couleur de celui-ci ou la mise en forme de celui-ci. Cependant vous pouvez éventuellement le passer en blanc sur la page de chargement. C'est là la seule modification que vous pourrez lui apporter.

B. Loader

Vous serez libre de réaliser le loader de votre choix. Vous pouvez utiliser une barre de chargement, un défilement de nombre, une roue... La seule contrainte est que vous devez respecter la charte graphique.

- Après un temps défini, le loader laissera place à la place principale du jeu. Partez sur une animation d'au maximum 2,5s, 3s

C. Mentions légales

Le lien renverra vers la page des mentions légales du site internet

D. Politique de confidentialité

Le lien renverra vers la page reprenant les règles RGPD

II. Page post jeu

Une fois le chargement de la page effectué, vous arriverez sur une page post jeu. Sur cette page sera présent le logo en couleur. Cette fois-ci vous ne pourrez pas modifier éventuellement sa couleur.

Mais aussi un bouton "cliquer pour commencer" qui enverra sur la page principale du jeu.

Seront toujours présents le lien pour les mentions légales ainsi que le lien de la politique de confidentialité.

III. Page de jeu

La page de jeu se décompose ainsi:

- Le score du joueur (Nombre de langages trouvés / nombre de langages total)
- le nombre d'erreurs commises
- Le logo du jeu
- Les mentions légales / politique de confidentialité
- Le résumé des films déjà trouvés

A. Score du joueur

Le score du joueur se présentera ainsi :

Nombre de langages trouvés / nombre de langages total

Le nombre de langages trouvés s'incrémentera automatiquement lorsque l'utilisateur aura trouvé une bonne réponse

Le nombre total de langage lui récupérera automatiquement le nombre d'éléments totaux fourni

B. Erreurs commises

Un compteur comptabilisera le nombre d'erreurs commises par l'utilisateur.

Lorsque le compteur atteindra 3, la partie se terminera. Tout film déjà proposé ne sera pas considéré comme une erreur.

C. Résumé des films déjà trouvés

L'utilisateur aura la possibilité de retrouver une liste de tous les langages de programmation qu'il aura déjà proposé.

IV. Page explicative

Une fois un langage trouvé, une pop-up s'affichera avec un explicatif sur le langage de programmation trouvé. Une option pourra être cochée lors de la première découverte pour que lors des prochaines découvertes la pop-up se ferme automatiquement au bout de 2 secondes

V. Fonctionnalités attendues

1. Un système de déclenchement :

Lorsqu'un visiteur appuiera sur une touche de son clavier de A à Z, cela devra déclencher l'ouverture d'un overlay avec un champ de saisie. La lettre qui aura été saisie devra avoir été ajoutée automatiquement à ce champ de saisie

2. Un système de vérification :

Au moment de la validation de la réponse de l'utilisateur, le programme ira faire une vérification de la réponse soumise avec la liste de toutes les réponses possibles

- Si la réponse est bonne, le score du joueur est incrémenté de 1
 - Si le score est égal au nombre de réponses attendues, ouverture d'un overlay spécifiant au joueur qu'il a remporté la partie.
- Si la réponse est mauvaise le compteur d'erreurs est incrémenté de 1
 - Si le nombre de mauvaises réponses atteint 3, ouverture d'un overlay spécifiant au joueur qu'il a perdu.

BONUS : Dans notre cas, pour des raisons de simplicité, nous attendrons la réponse telle qu'elle a été enregistrée dans le tableau des réponses. Mais vous pouvez mettre en place un système de comparaison des réponses et accepter une réponse quand elle a une correspondance à minima de 80% avec la réponse attendue.

La validation se fera au moment où l'utilisateur appuiera sur la touche **entrée**.

Une fois la réponse soumise le champ de saisie est automatiquement remis à zéro pour que lors de la nouvelle saisie le champ soit vide et que l'utilisateur ne soit pas obligé de supprimer sa réponse précédente pour saisir la nouvelle.

3. Un système d'explication :

Une fois un langage trouvé, ouverture d'un overlay avec un explicatif sur le langage de programmation trouvé. La fermeture automatique cet overlay pour être gérée grâce à la soumission d'une option à l'utilisateur. En effet par le biais d'une case à cocher lors de la première découverte, celui-ci pourra spécifier que lors des prochaines découvertes l'overlay se ferme automatiquement au bout de 2 secondes.

4. Ecran de victoire

Quand le joueur a retrouvé tous les langages de programmation, un écran lui spécifiant sa victoire apparaîtra.

5. Ecran de défaite

Quand le joueur aura commis 3 erreurs, un écran lui spécifiant son échec apparaîtra.

6. Gestion de l'image

Il sera possible à l'utilisateur de zoomer sur l'image ainsi que de déplacer celle-ci une fois zommée.

VI. BONUS

1. Vous pourrez avant le lancement du jeu, proposer à l'utilisateur de choisir la langue dans laquelle il souhaite que l'interface soit traduite.
2. Nouvelle partie et enregistrement. Vous pourrez grâce au localStorage faire en sorte que la partie de l'utilisateur soit sauvegardé.
 - a. La sauvegarde sera automatique à l'enregistrement. Attention tout sera sauvegardé, bonnes réponses comme mauvaises. par conséquent s'il se trompe et qu'il en était à 2 erreurs la partie se termine et le localStorage vidée.
 - b. Avant le lancement même de la partie, l'utilisateur pourra si une partie est déjà en cours (sauvegardé dans le localStorage), la poursuivre.

VII. Ressources

<https://www.figma.com/file/Yy5L3l5pcpygaRLGVngLV3/popcode?node-id=0%3A1>



Most Popular Technologies

Programming, Scripting, and Markup Languages

All Respondents

Professional Developers

