

# Examen final

---

## Consignes

- Vous avez droit à toutes vos notes et Internet.
- Aucune communication n'est permise (messaging, courriel, etc.). Un élève pris en flagrant délit se verra attribuer la note de 0 pour plagiat.
- La durée de l'examen est de 1h50.
- Une fois l'examen terminé, vous devez faire un commit avec le message "**Remise finale**" et faire un push de votre dépôt pour le synchroniser avec GitHub.
- **Il est de votre devoir de vous assurer que tous les fichiers sont inclus dans le commit.** Je vais valider que le commit et la synchronisation avec Github a bien été faite mais pas le contenu de votre projet. Aucun fichier ne sera accepté une fois que vous aurez quitté le lieu de l'examen.

## Directives Générales

Cliquez sur le lien Github classroom que je vais vous fournir et clonez le dépôt créé sur votre portable. Répondez de votre mieux aux questions suivantes et une fois terminées faites un *commit* et un *push* de votre dépôt cloné.

Au chargement de la page, une question est affichée de façon aléatoire. Le code qui effectue cette opération est dans le fichier **question.js**. **Vous n'avez pas à comprendre ni à modifier ce code.** Les questions porteront sur la modification du style de la page et l'ajout de fonctionnalité en Javascript. Pour vos ajouts de code, utilisez le fichier **monScript.js**.

## Question #1

Vous devez modifier la balise `<h1>` portant le id "titre\_question" de la façon suivante :

- Modifiez la police du titre pour la police Google Font de votre choix : <https://fonts.google.com/>
- Modifiez la couleur du titre en utilisant une couleur différente pour la partie "Question" et la partie "#1".
- Faites disparaître la marge du haut.

Exemple du résultat attendu

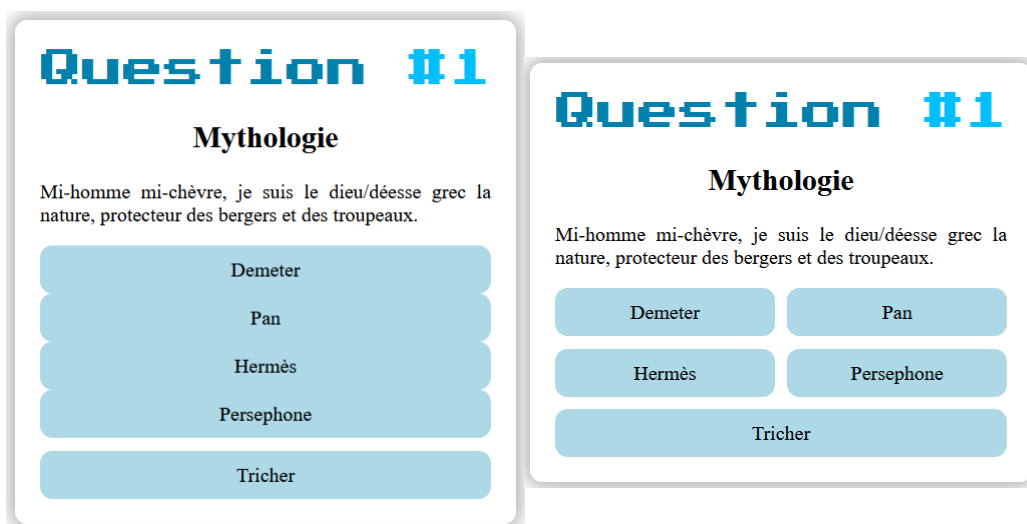
# Question #1

## Question #2

En utilisant css grid, modifiez la disposition des 4 boutons représentant les choix de réponse de la façon suivante :

- Ils doivent être disposés sur deux colonnes et deux lignes.
- Les dimensions de chaque cellule de la grille doivent être de 1fr.
- Ajoutez un espacement de 10px entre les boutons.

Exemple du résultat avant / après



## Question #3

À l'aide d'une requête media query, faite en sorte que lorsque la résolution de l'écran est sous 720 pixels, les boutons de choix de réponse s'alignent un par-dessus l'autre. L'ordre des boutons "empilés" doit être choix1, choix2, choix3 et choix4.

Exemple du résultat attendu

# Question #1

## Mythologie

Mi-homme mi-chèvre, je suis le dieu/déesse grec la nature, protecteur des bergers et des troupeaux.

Demeter

Pan

Hermès

Persephone

Tricher

## Question #4

Ajoutez une animation css de votre choix **lors du survol** d'un des boutons de choix de réponse. Ça peut être une transformation, un changement de couleur, etc.

Exemple du résultat attendu

# Question #1

## Mythologie

Mi-homme mi-chèvre, je suis le dieu/déesse grec la nature, protecteur des bergers et des troupeaux.

Demeter

Pan

Hermès

Persephone

Tricher

## Question #5

Faites en sorte que lorsqu'on clique sur un des boutons de choix de réponse, vous validez si c'est la bonne réponse ou non. La bonne réponse est notée de deux façons dans le fichier html :

- Avec l'attribut `data-bonne-reponse` de la balise `section` avec le id `choix_reponse`. La valeur de 1 à 4 représente le bon choix.
- Avec la classe `bonne_reponse` ajouté au bouton de choix qui est la bonne réponse.

Que la réponse soit bonne ou non, vous devez effectuer les opérations suivantes :

- Masquer la section avec le id **choix\_reponse**.
- Afficher la section avec le id **validation\_reponse**.
- Masquer le bouton **Tricher**.
- Dans la balise `h2` avec le id **titre\_validation\_reponse**, afficher le texte **Bonne Réponse** ou **Mauvaise Réponse** selon la validation.
- Dans la balise `h3` avec le id **texte\_validation\_reponse**, afficher le texte "La bonne réponse était " et le texte de la bonne réponse qui se retrouve "dans" le bouton si la réponse est fausse, sinon n'affichez rien.

Exemple pour une bonne réponse



Exemple pour une mauvaise réponse

# Question #1

## Mythologie

Mi-homme mi-chèvre, je suis le dieu/déesse grec la nature, protecteur des bergers et des troupeaux.

**Mauvaise réponse**

**La bonne réponse était Pan**

## Question #6

Écrivez une fonction Javascript qui va se déclencher lorsqu'on clique sur le bouton tricher. La fonction va modifier la couleur de fond du bouton de choix qui représente la bonne réponse.

Exemple du résultat attendu

# Question #1

## Mythologie


Mi-homme mi-chèvre, je suis le dieu/déesse grec la nature, protecteur des bergers et des troupeaux.

Demeter

Pan

Hermès

Persephone

Tricher 

## Grille de correction

ÉLÉMENTS	POINTS
----------	--------

ÉLÉMENTS	POINTS
<b>Question #1</b>	<b>/10</b>
La police d'écriture de la balise h1 a été modifiée pour une police Google Font.	5
La couleur du texte a été modifiée et est différente pour les deux parties du titre.	3
La marge du haut a été supprimée.	2
<b>Question #2</b>	<b>/30</b>
Les boutons sont disposés sur deux colonnes et deux lignes avec CSS Grid	20
La dimension de chaque cellule est de 1fr	5
Il y a un espace de 10px entre les boutons.	5
<b>Question #3</b>	<b>/10</b>
Quand la résolution de l'écran est moins de 720 pixels, les boutons de choix de réponse sont disposés en colonne à l'aide d'une requête media query.	10
<b>Question #4</b>	<b>/10</b>
Une animation css est déclenchée sur les boutons de choix de réponse lors de leur survol	5
<b>Question #5</b>	<b>/30</b>
La section <b>choix_reponse</b> et le bouton <b>tricher</b> se masquent lors d'un clic sur un choix de réponse.	5
La section <b>validation_reponse</b> est affichée lors d'un clic sur un choix de réponse.	5
Le texte de la balise h2 <b>titre_validation_reponse</b> est modifié selon que la réponse soit bonne ou non.	10
Le texte de la balise h3 <b>texte_validation_reponse</b> est modifié selon que la réponse soit bonne ou non.	10
<b>Question #6</b>	<b>/10</b>
La couleur d'arrière-plan du bouton de la bonne réponse est modifiée quand on clique sur le bouton tricher.	10

ÉLÉMENTS	POINTS
Total	/100