

## Projet Bootstrap : 1<sup>ère</sup> partie maquettage

### Caractéristiques d'un maquettage applicatif pour un client

- Une page Menu avec :
  - Un grand titre avec un logo ou une image
  - Une barre de navigation présentant toutes les options envisagées
  - Un corps avec des photos/ou et des annonces
  - Des liens vers d'autres sources
  - Un pied de page (auteur / année création / infos générales)
- 1 page illustrée (par des photos ou des valeurs) pour chaque option principale

Le maquettage est au départ indépendant de votre contenu de base de données.

Il est donc a priori architecturé uniquement en HTML et s'articule autour de la page principale **index.html**.

### Les atouts Bootstrap : ergonomie, élégance et RESPONSIVE

La feuille de style **bootstrap.css** permet de définir plein de classes définissant des grilles, lignes, blocs colonnes qui vont pouvoir s'adapter plus tard en fonction de la taille de l'écran utilisée.

Il y a plusieurs niveaux de développement :

- Le **niveau basique** tout à fait suffisant pour nous consistant à laisser un repositionnement en vertical pour tous les blocs au fur et à mesure que l'écran se réduit ;
- Le **niveau expérimenté** consistant à préciser à chaque ensemble le nombre de colonnes à conserver suivant la taille de l'écran.

### Les classes à connaître

- **Container** : 1 par grand ensemble (entête / corps / pied)
- **Row** : 1 pour les éléments à associer. Elle comporte 12 colonnes possibles
- **Col** : une cellule ... dont on précise la taille **md** c'est pour une gestion de taille d'écran basique

**exemple :**

```
<div class="col-md-6 ">  
...  
</div>
```

**précisera une cellule sur 6 colonnes (donc 50% de la largeur)**

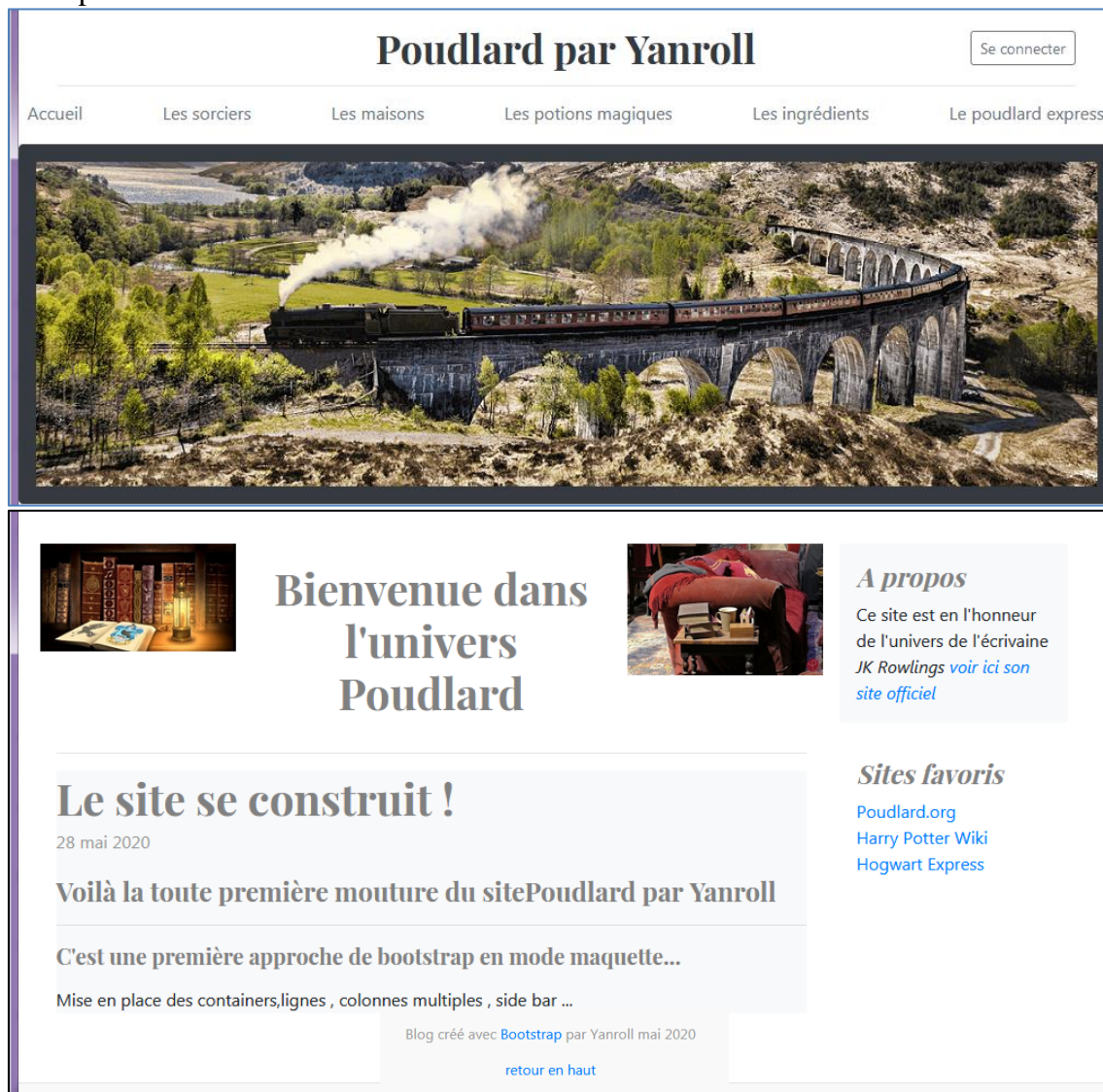
A noter une cellule-colonne de n'importe quelle taille peut à son tour être constituée d'une nouvelle ligne Row qui disposera de 12 colonnes possibles.

## Illustration de maquettage possible

Le menu // page index.html :

- Une partie entête avec titre / boutons de navigation / photo
- Une partie corps comportant un grand bloc et un cadre à droite (side bar) avec un à propos et des liens. Le grand bloc (« main ») comporte 2 lignes différentes, la dernière étant de type annonce.
- Un pied de page

Exemple du site Poudlard de 2020 1<sup>ère</sup> version



**A noter au niveau du container général qu'il est ainsi construit**

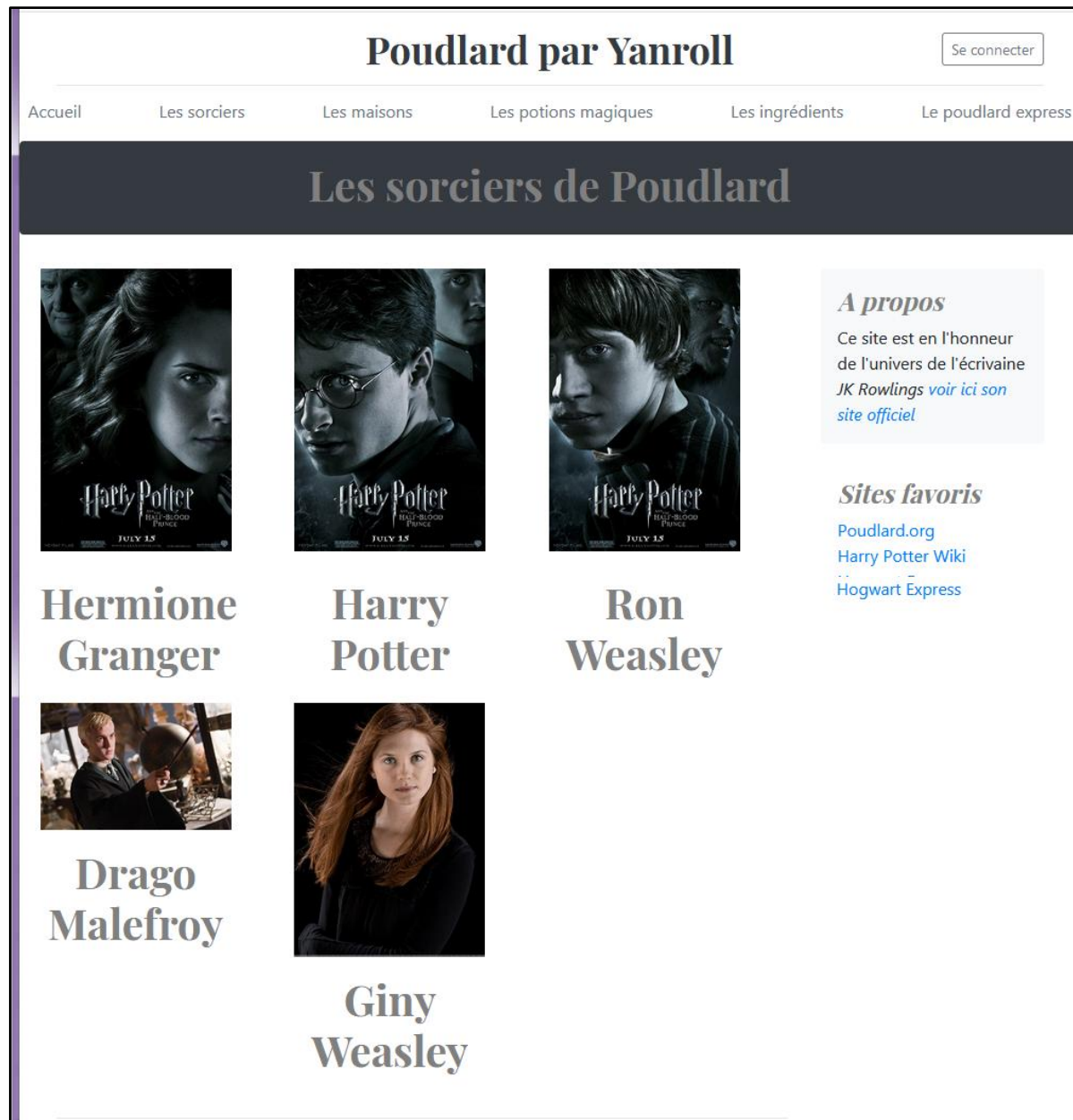
**Ligne Main :** 9 colonnes pour le bloc et 3 pour la side bar

**Le bloc :**

- Ligne 1 : 3 colonnes pour la photo de gauche, 6 pour le texte central, 9 pour la photo de droite.
- Ligne 2 : 12 colonnes pour l'annonce.

### La page sorciers.html

- un entête avec un sous-titre explicite (« Les sorciers »)
- un contenu avec les sorciers sur 3 colonnes.
  - Chaque sorcier a une photo et ses prénom nom en dessous
  - Plus tard un clic sur la photo emmènera vers une page détail du sorcier



**Pour l'instant les images et prénoms/noms sont fixés.**

Plus tard (lorsque la maquette sera validée) ces informations seront alimentées par le parcours de la table sorcier dans la bdd.

Mais dans les 2 cas cela justifie d'avoir un dossier images avec toutes les photos nécessaires déjà redimensionnées (sinon pb Internet explorer) .

Le projet Bootstrap 1<sup>ère</sup> phase

### 1° Définir un contexte de site par binôme.

Ce contexte doit mettre en avant un univers constitué de personnages (*personnes*) associés à des lieux. Il peut s'agir de personnages de BDs/livres /jeux vidéo /musiciens/personnalités d'un pays/...

Ce contexte pourra être étendu par la suite de façon spécifique à chaque binôme.

Un personnage doit avoir un genre/une civilité , un nom et prénom ou un pseudo, une date de naissance (ou de création) et des caractéristiques.

### 2° Rechercher des détails d'au moins 5 personnages et harmoniser les photos (*dont les tailles seront limitées à 500 KO max*).

### 3° Charger la bibliothèque Bootstrap sur <https://getbootstrap.com/> pour pouvoir travailler en indépendance.

### 4° Tester certains exemples (menu, page de présentations d'articles, ..)

### 5° Définir une page de Menu responsive en accord dans la forme avec l'exemple présenté page 2.

### 6° Définir une page responsive présentant tous les personnages suivant la forme présentée en page 3 (image + nom et prénom ou pseudo) 3 / ligne.

A ce niveau de maquettage les personnages sont écrits en "brut" dans le code. Dans la 2<sup>ème</sup> phase du projet ils seront liée à une base de données spécifique à chaque binôme.

### 7° Imaginer une forme de détail de chaque personnage (autre page accédée par clic ou vignette déroulable).

Le détail permettra de présenter toutes les informations du personnage choisi ainsi que le lieu auquel il est rattaché.

### 8° Imaginer d'autres pages en accord avec votre contexte.

Cette 1<sup>ère</sup> phase fera l'objet d'une évaluation en février (date à déterminer plus tard).

---

Une vidéo claire pour un début : <https://www.youtube.com/watch?v=gm2RCfjXS3s>

Le site OpenClassrooms pour un cours plus pointu : <https://openclassrooms.com/fr/courses/6391096-creez-des-sites-web-responsive-avec-bootstrap-4>