

Présentation modulaire





1

HANGMAN

20 h

2

INITIATION WEB

20 h

3

HANGMAN WEB

20 h

4

PROJET WEB

20 h



Quelles sont vos attentes ?



Objectifs

Hangman

Manipuler des fichiers

Gérer des nombres aléatoires

Utiliser l'entrée utilisateur

Réaliser de l'ASCII-Art

Objectifs

Initiation web

Maîtriser les bases des connaissances web

Structurer une page web en utilisant le langage HTML

Mettre en forme une page web à l'aide de feuilles de style

Créer un contexte de navigation

Objectifs

Hangman Web

Utiliser des formulaires

S'initier au développement backend en GO (serveur)

Communiquer des données à une page web (templates)

Utiliser une librairie (package Hangman)

Manipuler des langages web (HTML / CSS / JS)

Objectifs

Projet Web

S'initier au développement frontend d'un site web

Réaliser un site web (site vitrine)

S'organiser en mode projet



A l'heure en classe



15' de pause



**Respect des dates, du format
des rendus sur Moodle**



Triche



Rattrapage



**Attitude professionnelle
Respect mutuel**



**Respect du matériel et de la
salle**



**Pas de nourriture ni boisson (sauf
bouteille d'eau)**



Hangman

AIX
ynov
CAMPUS



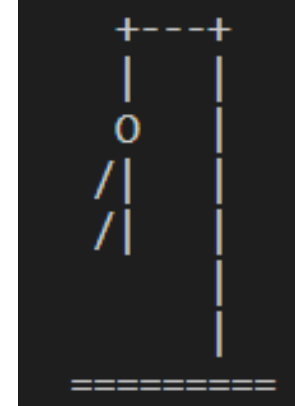
Sujet

Hangman

Vous devrez créer un répertoire avec le nom hangman-classic.

Ce projet est basé sur le célèbre jeu du Pendu :

- Proposer une lettre ou un mot
- Afficher le nombre de tentative
- Visualisation du Pendu
- Affichage victoire ou défaite



Lien du projet complet : [Lien du projet](#)

Sujet



Hangman

Exercices supplémentaires :

Obligatoire

- Advanced-features

Bonus

- Start-and-stop
- Piste-noire
- Ascii-art





Évaluation



Capsule File & Random



Projet de groupe
Projet Hangman



TP : Initiation Web



29uu9u



C'EST PARTI !

Etes-vous prêt ?

AIX
ynov
CAMPUS