



GDWFSDVSWEBAJAVAEXAIII1A

Prénom : Jean-Marc Nom : Boutaud

Nom du projet : The « ultimate » dice game.

Lien GitHub du projet : github.com/JeanMarcB-studi/Jeu-de-Des.git

URL du site Web : https://jmb-dice-game.netlify.app/

Description du projet

1. Décrivez les tâches ou opérations que vous avez effectuées, et dans quelles conditions. Dans cette rubrique, le jury cherche à voir comment vous procédez : comment vous organisez votre travail, comment vous réalisez concrètement la tâche ou l'opération pas à pas. Utiliser un langage professionnel. Employez le « je », car vous parlez en votre nom. Vous pouvez écrire au temps présent.

Voir « déroulement de mon travail » en fin du document.



Dynamiser vos sites web avec Javascript

2. Précisez les moyens utilisés. Expliquez tout ce dont vous avez eu besoin pour réaliser vos tâches : langages de programmation, frameworks, outils, logiciels, documentations techniques, etc...

Utilisation de : - VS CODE			
- HTML 5, - CSS3,			
- Bootstrap, - Skeleton,			
Javascript,Git Bash			

3. Contexte. Les noms des organismes, entreprises ou associations, dans lesquels vous avez exercé vos pratiques

NB: Pour le cas des exercices et évaluations demandées sur la plateforme Studi, il s'agit de...Studi.

Studi		

4. Informations complémentaires

Je me suis laissé *prendre au jeu* (eh oui) et je me suis permis de rajouter quelques fonctionnalités supplémentaires a priori non demandées qui je l'espère satisferont notre « client » 😂 :

- Possibilité pour le joueur de modifier (en début de partie uniquement) le score à atteindre
- Ajout de l'affichage de la règle du jeu à la demande (bouton info)
- Quelques sons qui accompagnent le jeu
- Des éléments d'affichage plus « vintage »

Déroulement de mon travail

Implémentation sous VS CODE

Création de 3 fichiers

- index.html
- scripts.js
- style.css



HTMI.

initialisation du html avec le raccourci « ! » lien vers CSS et code JS mise en place de la structure globale basée sur le modèle fourni dans une vue « **mobile first** ».

CSS

Import de la fonte *LATO* tel que précisé dans le sujet. Import des icônes *Bootstrap* pour les intégrer sur les boutons.

Création des différentes classes nécessaires à une représentation graphique proche du modèle proposé :

- Plateau de jeu
- Boutons
- Affichage du dé
- Aide

Utilisation d'un framework de présentation de type adaptatif :

Pour changer de **Bootstrap** (j'ai pris leurs icones quand même) et tester autre chose, j'ai utilisé ici **Skeleton** qui normalise le CSS pour les différents environnements des utilisateurs : http://getskeleton.com/

Script JS

Au départ, initialisation des variables nécessaires.

Création des fonctions nécessaires au déroulement : découpage par usage. Utilisation de fonctions **fléchées**.

Utilisation au maximum de valeurs en **tableaux** pour donner un code plus simple que passer par *if...endif* (et donc plus robuste).

Fx

```
// show the score for player 1 or 2
var showScore = (player) => {
  addrScore[player].innerText = score[player]
}
```

Chaque variable ou fonction porte un nom qui exprime clairement son utilisation, chaque fonction est commentée, le tout est en Anglais.

De nombreux console.log permettent de suivre facilement le déroulement en interne du jeu.

NB : Ayant constaté au début beaucoup de bugs lors d'une partie, j'ai rajouté une fonction **throttle** pour temporiser les clics et éviter ainsi tout problème survenant suite à un appui « en rafale » sur les boutons.

Ajout d'un favicon pour finaliser la présentation Web



Utilisation de GIT et GITHUB

Après un premier *git init* dans le terminal git bash de VS CODE afin d'initialiser les sauvegardes, utilisation de *git commit* réguliers pour sécuriser mon avancée.

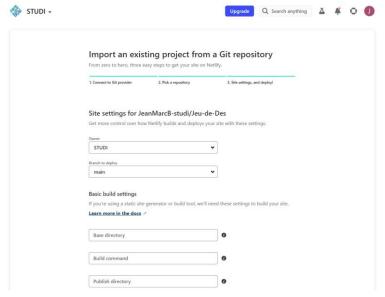
Création d'un REPO sur GIT HUB JeanMarcB-studi/Jeu-de-Des (github.com)

Association avec le dossier en local sous GIT BASH:

```
git branch -M main git remote add origin git@github.com: JeanMarcB-studi/Jeu-de-Des.git git push -u origin main
```

Mise en ligne du jeu

Utilisation de NETLIFY avec lien direct sur le repo GIT HUB :



Changement du nom aléatoire donné par défaut pour un nom plus parlant : **jmb-dice-game**

Un avantage de Git : un simple *push* dans gitbash au niveau de VSCODE et GITHUB publie immédiatement en ligne sur NETLIFY les dernières mises à jour du jeu.

Lien du site web:

https://jmb-dice-game.netlify.app