

Objectifs

- Continuer le prototype individuel du projet synthèse.
- Prototyper le début de la page de chasse afin de démarrer (tirage au sort des éléments à chercher).
- Prototyper l'écriture des indices dans le "Local Storage" lors de leur soumission.

Consignes

- **Faire le prototype à l'aide des spécifications fournies.**
- **Il y a un seul cours d'alloué, un nouvel énoncé sera disponible à chaque cours.**

0. Préparation à l'exercice

Terminer le prototype du cours précédent (page de fiche selon le secteur d'activité avec une `querystring`).

1.1 Continuer le prototypage avec le Récit #5

Démarrer une chasse / État débuté Récit # 5
En tant qu'internaute-chasseur :
<p>Je souhaite relever le défi d'une chasse aux épigraphes Afin de participer au fameux concours et... pour le plaisir !</p>
<p>Critères d'acceptation</p> <p>Étant donné que l'INTERNAUTE-CHASSEUR souhaite relever le défi Lorsque le bouton « Démarrer une chasse » est cliqué Alors</p> <ul style="list-style-type: none">- Déterminer par un tirage au sort le personnage, l'objet et le lieu de cette nouvelle chasse- Faire apparaître les indices ainsi que des hyperliens pour pouvoir naviguer vers la carte ou la galerie.- Désactiver le bouton « Démarrer une chasse ». Pour le réactiver, il faudra cliquer « Voulez-vous piger une nouvelle chasse? ».

Créer la page `chasse.html` et la page `chasse.js`, pour le moment, la page html se résume à appuyer sur un bouton « Commencer la chasse ». Cette page continuera de s'améliorer dans un autre énoncé dans un prochain cours. Le fait d'appuyer sur ce bouton démarre la chasse en tirant au sort les éléments et en affichant les indices associés (lecture de ces indices dans le JSON). Ces indices permettront à la personne qui veut réussir la chasse aux épigraphes de soumettre les bons éléments (personnage, objet ou lieu) en visitant les bonnes fiches. Le tirage au sort permet de recevoir le numéro de fiche réel parmi celles possibles selon le type d'élément. Exemple, e0008.

Pour le tirage au sort, il suffit de faire 3 tableaux différents (personnages, objets et lieux) pour stocker les numéros de fiche associés. Le tirage au sort se fait donc sur le numéro de cellule de chaque tableau. Donc, de 0 jusqu'au nombre de cellules possibles de chaque tableau.

Voici un aperçu de la page de chasse (avec ses indices associés aux fiches tirées au sort) :

Chasse à compléter

Un artiste peintre avant-gardiste a lu le roman «Les Anciens canadiens» à la maison Kerhulu.e

Extrait de code JavaScript dans la méthode `demarrerChasse` de la page chasse :

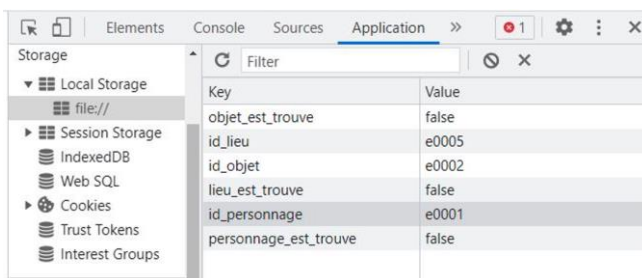
```
localStorage.id_personnage = ... ; //on veut stocker un no de fiche tiré au sort. Ex: e0008
localStorage.id_objet = ... ;
localStorage.id_lieu = ... ;
localStorage.personnage_est_trouve = false;
localStorage.objet_est_trouve = false;
localStorage.lieu_est_trouve = false;
document.Sélecteur pour l'indice de personnage.innerHTML = Le bon indice du JSON!
document.Sélecteur pour l'indice de l'objet.innerHTML = Le bon indice du JSON!
document.Sélecteur pour l'indice du lieu.innerHTML = Le bon indice du JSON!
```

Cette fois-ci ce n'est pas déclenché par le « load » de la page mais plutôt par le « clic » du bouton!

```
document.Sélecteur pour le btnDemarrer.addEventListener("click", ... );
```

ATTENTION Le bouton « Démarrer une nouvelle chasse » doit avoir l'attribut HTML `type="button"` dans la balise button. Sinon, il est de type submit par défaut et la page se soumet et la querystring est perdue au rechargement.

La fonction Inspector de Chrome permet de visualiser les valeurs mises en Local Storage :



1.2 Étapes de réalisation à ajouter dans les pages de type fiche. Continuer le prototypage avec le Récit #9s

Soumettre une fiche pour un indice | Récit # 9

En tant qu'internaute-chasseur :

Lorsque je me rends compte que le contenu d'une fiche correspond à un des 3 indices,
Je souhaite pouvoir soumettre cette fiche comme étant le personnage, l'objet ou le lieu à trouver.
Afin de, progresser dans ma chasse aux épigraphes.

Critères d'acceptation

Étant donné que chaque fiche possède un formulaire permettant de soumettre la fiche courante comme étant soit le personnage, l'objet ou le lieu recherché

Lorsque, le formulaire est validé

Alors,

- Afficher une rétroaction pour informer l'utilisateur si sa présomption s'est avérée juste
- Afficher un statut de progression de la chasse aux épigraphes.

Dans la page fiche (faite dans l'étape 1^{er} de prototypage), améliorer/ajouter le formulaire et les champs de soumission des éléments de la fiche :

-- Voir la capture d'écran du navigateur ci-dessous !! --

La soumission du formulaire de la page fiche (Soumettre cette fiche comme élément trouvé) donnera pour le moment, les messages de rétroaction suivants :

Si l'utilisateur n'a pas débuté une chasse

- Aucune chasse en cours. Si vous désirez débuter une chasse, visitez la page [«Chasse»](#).

Si une chasse est en cours –Messages possibles-- :

- Désolé. Ce n'est pas le bon élément.
- Bravo! Vous avez trouvé « *texte de l'indice qui provient du fichier json* ».

Note : Le reste des rétroactions, comme le bravo de résolution complète de la chasse, le statut de progression (Ex 2 indices sur 3) et les liens pour naviguer pour la poursuite de la chasse s'ajouteront seulement au 4^e énoncé.

Crédits de la narration

Jennifer Alleyn est cinéaste. Elle s'investit dans la transmission de l'œuvre de son père, entre autres par la publication d'un site Internet et la réalisation de documentaires.

Soumettre cette fiche comme élément trouvé (0 indice trouvé sur 3)

- ☐ Personnage
- ☐ Lieu
- ☐ Objet

- [Vérifier votre progression de la chasse](#)
- [Poursuivre la chasse](#)

Pour tester votre remise, il suffit de **changer la querystring** de la page fiche afin d'accéder au contenu des différentes fiches (Personnage ou objet ou lieu). En visitant chacune des fiches de votre mandat, il sera possible de soumettre un élément via le bouton Soumettre (ou de débuter une chasse à l'aide du lien vers la page chasse.html si elle n'est pas encore démarrée). Le message de rétroaction approprié apparaîtra dans le formulaire.

À noter que nous mettons le code JavaScript dans un fichier externe voisin dans l'arborescence. Exemple, pour la page chasse.html, il y a un fichier chasse.js

Il n'y a pas de remise sommative aujourd'hui, puisque nous ajouterons d'autres récits utilisateurs au prochain cours qui permettront de faire la première remise individuelle sommative de prototypage sur Léa (qui vaudra 50% du projet). Il y a seulement une remise de l'étape d'aujourd'hui.

1.3 Critères de l'évaluation sommative :

Lors de la remise individuelle sommative du prototype après **3 cours de prototypage** :

- Le prototype est séparé et indépendant du projet.
- Aucun design du cours de design n'est présent dans le prototype (juste la programmation sur le HTML)
- Le prototype respecte l'architecture de dossier demandée.
- Les récits utilisateurs demandés ont été prototypés.
- Le prototype est fonctionnel.
- La présence et qualité de la documentation dans le JavaScript.
- Le respect des normes d'écriture en JavaScript. Bonne indentation, préfixe de type, etc.

Modalités de remise :

Une remise sommative par Léa sera demandée, après le 3^e cours de programmation, pour ton prototype individuel. Lors de cette remise sommative après 3 cours, toute l'arborescence de ton prototype sera à remettre. Cependant, **mettre seulement les images requises par tes pages, dans le dossier images (un prototype n'a pas besoin de toutes les images du site en entier!). Il doit rester hyper léger et on y traite seulement le JavaScript. Pas de CSS et de mise en page. Ces deux aspects seront faits dans le projet d'équipe seulement (hébergé dans le timunix3 d'équipe).**

→Chaque personne sera évaluée pour sa remise sommative sur Léa selon le secteur d'activité choisi.