

PROJET 2

Érica Santini de Lima

27 Mars 2022

Sommaire

1. À PROPOS DE CE TRAVAIL	2
2. SCHÉMA DE NAVIGATION.....	2
3. LES PAGES.....	3
3.1 Home (Index).....	3
3.2 Mon Résumé	5
3.3 Jeu La Calculatrice	6
3.4 Jeu Mad Libs	8
3.5 Galerie	9

1. À PROPOS DE CE TRAVAIL

Ce travail consistait à développer un site web en utilisant les langages de programmation html, css et javascript. Le but de mon site est de montrer ce que j'ai appris avec le cours de programmation Web. Aussi, j'en ai profité pour montrer un peu de ma personnalité à chaque page.

2. SCHÉMA DE NAVIGATION

Le siteweb a une barre de Menu à partir de laquelle l'utilisateur a accès à toutes les autres pages. Ci-dessous le schéma de navigation :

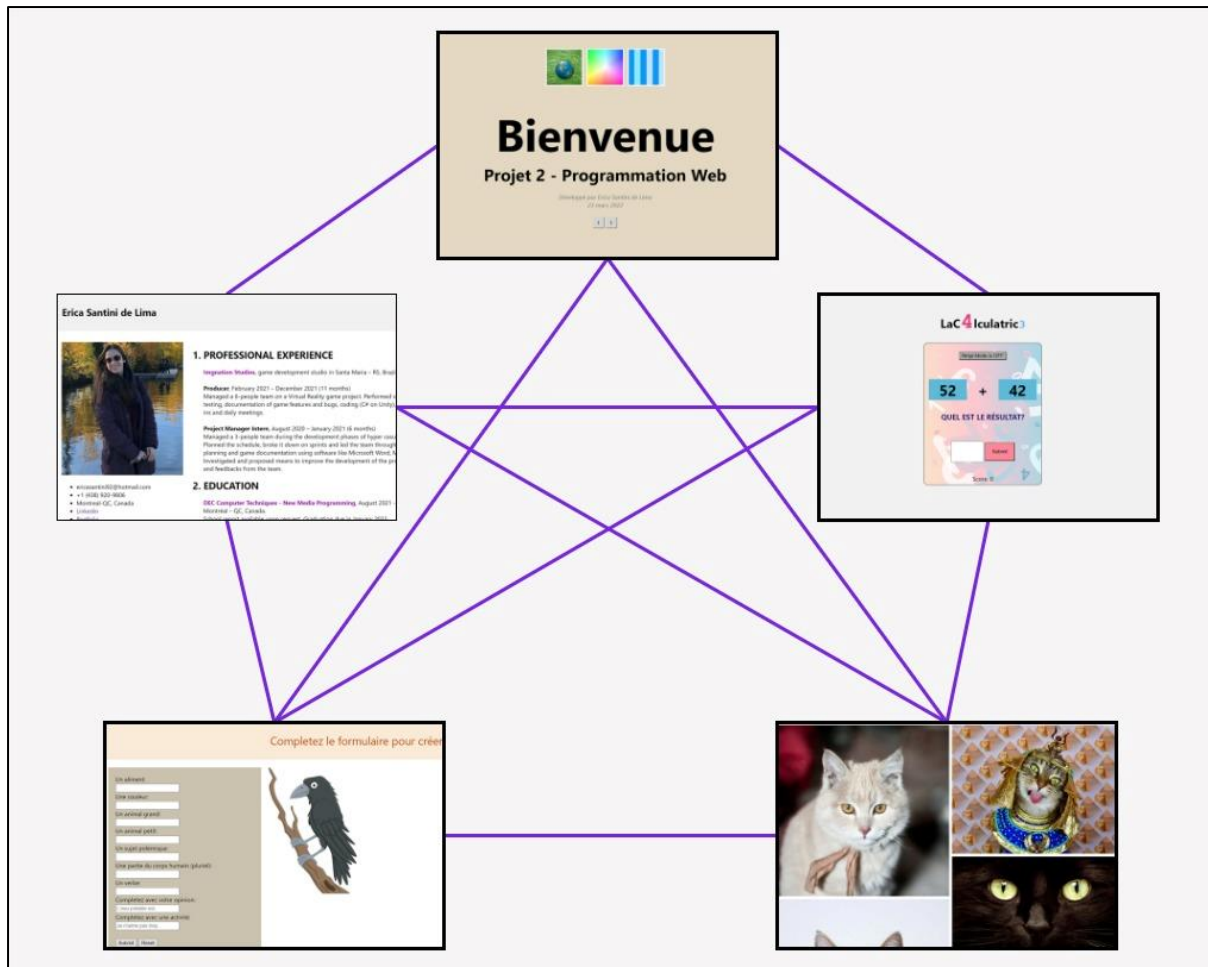


Figure 1 - Schéma de navigation

3. LES PAGES

Cette section consiste en un résumé des 5 pages web qui composent ce travail pratique. Toutes les pages ont été codées en html et ont leurs fichiers de style respectifs (css) et javascript. Comme le Menu est présent dans les 5 pages, elles ont en commun : 1 script (*menuBar-script.js*) et 1 feuille de style (*menuBar-style.css*).

Voici le script de la barre de menu :

```
function myFunction() {  
  var x = document.getElementById("myTopnav");  
  if (x.className === "topnav") {  
    x.className += " responsive";  
  }  
  else {  
    x.className = "topnav";  
  }  
  return;  
}
```

Ce script a la seule fonction de changer le nom de la classe des éléments du menu, de sorte que, sur les petites écrans, l'icône apparaisse et les boutons supplémentaires disparaissent.

3.1 Home (Index)

La page d'accueil n'affiche que des textes et des boutons. Elle est codée pour s'afficher différemment selon la taille et le rapport d'aspect de l'écran. Voici son affichage sur grandes, moyennes et petites écrans (mobile) :



Figure 2 - Écran de taille grande



Figure 3 - Écrans de taille moyenne et petite (mobile)

Les 3 boutons du haut sont utilisés pour changer la langue du texte, la couleur d'arrière-plan et le style des boutons, respectivement. Le texte de bienvenue est également un bouton. Lorsque vous cliquez dessus, sa propre couleur change.

Le deuxième paragraphe est un autre bouton qui, à son tour, change son propre décor. Les deux derniers paragraphes de la page changent de couleur lorsqu'on clique dessus. Il y a encore 2 boutons juste en dessous, ceux-ci changent la couleur de fond des paragraphes 3 et 4.



Figure 4 - Les boutons de la page d'accueil

Le fonctionnement des boutons dépend du script `index-script.js`, qui contient des fonctions qui modifient le style des éléments de la page. Car il est long, le code du script n'est pas dans ce document texte, mais il est accessible dans le projet, dans le dossier `scripts`.

3.2 Mon Résumé

La deuxième page du siteweb est une partie de mon résumé. Cette page a des éléments graphiques et textuels, en plus de quelques liens vers d'autres sites. Voici son affichage sur grandes, moyennes et petites écrans (mobile).

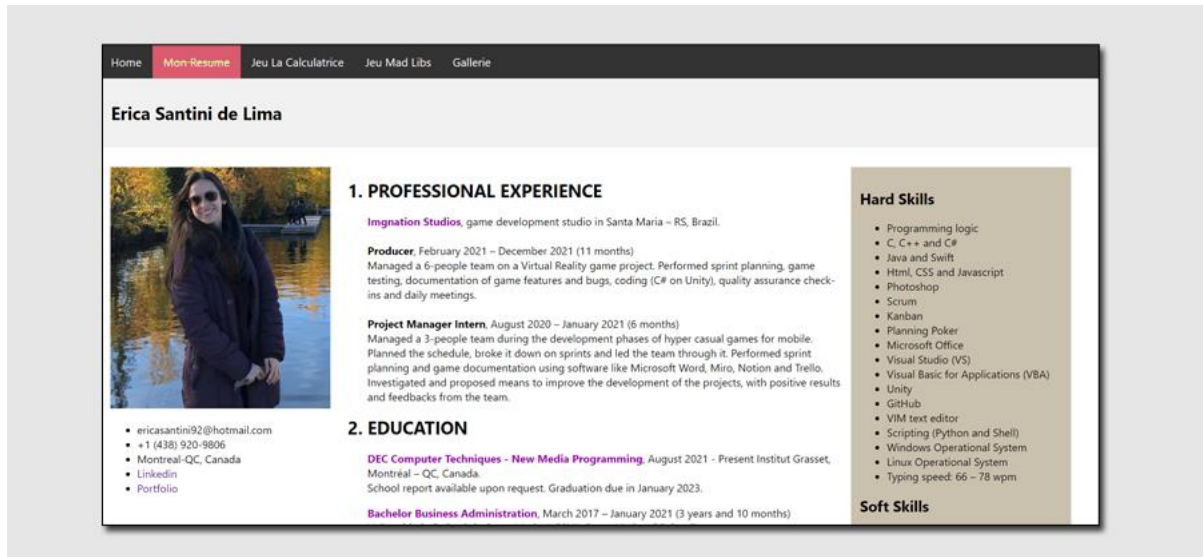


Figure 5 - Écran de taille grande

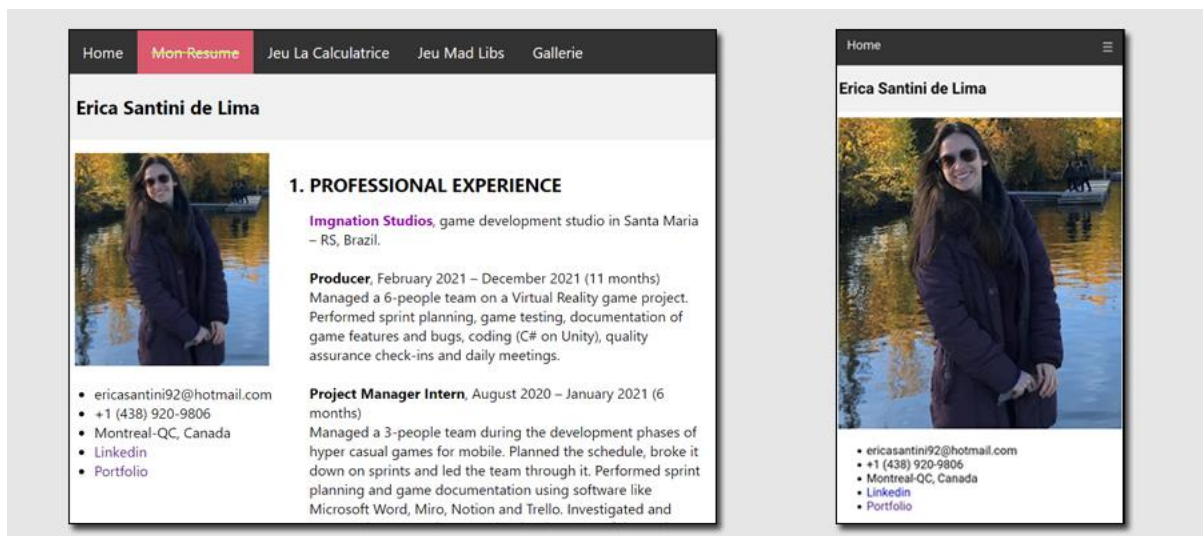


Figure 6 - Écrans de taille moyenne et petite (mobile)

3.3 Jeu La Calculatrice

Cette page contient un jeu de calcul mathématique simple. Lorsqu'il atteint le résultat, le joueur ajoute des points et, lorsqu'il se trompe, perd des points. Le jeu dispose d'un mode Normal (addition uniquement) et d'un mode Ninja (addition, soustraction et multiplication). Voici son affichage sur grandes, moyennes et petites écrans (mobile).

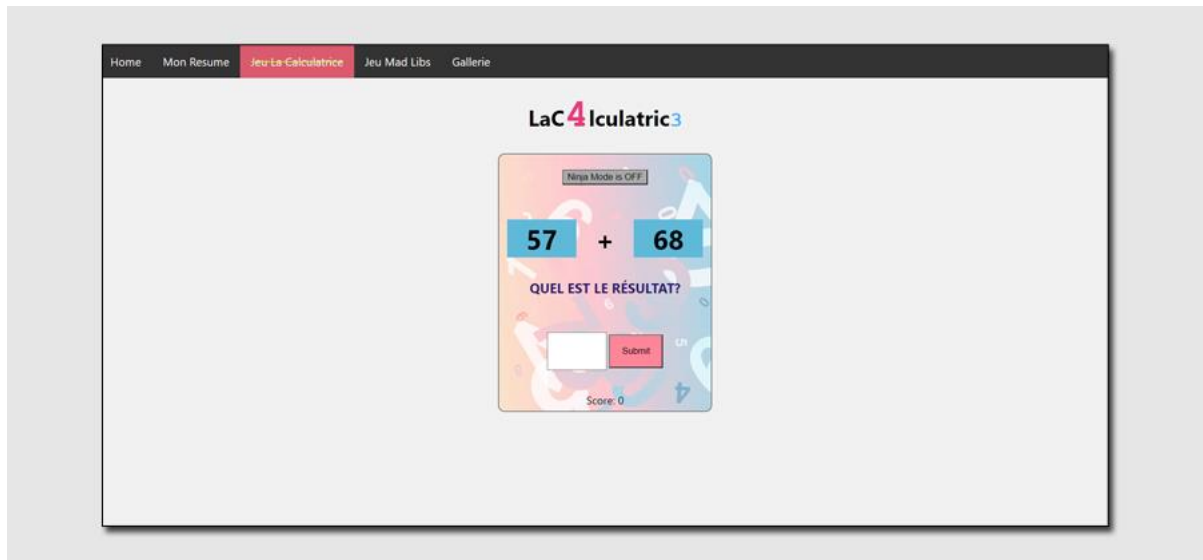


Figure 7 - Écran de taille grande

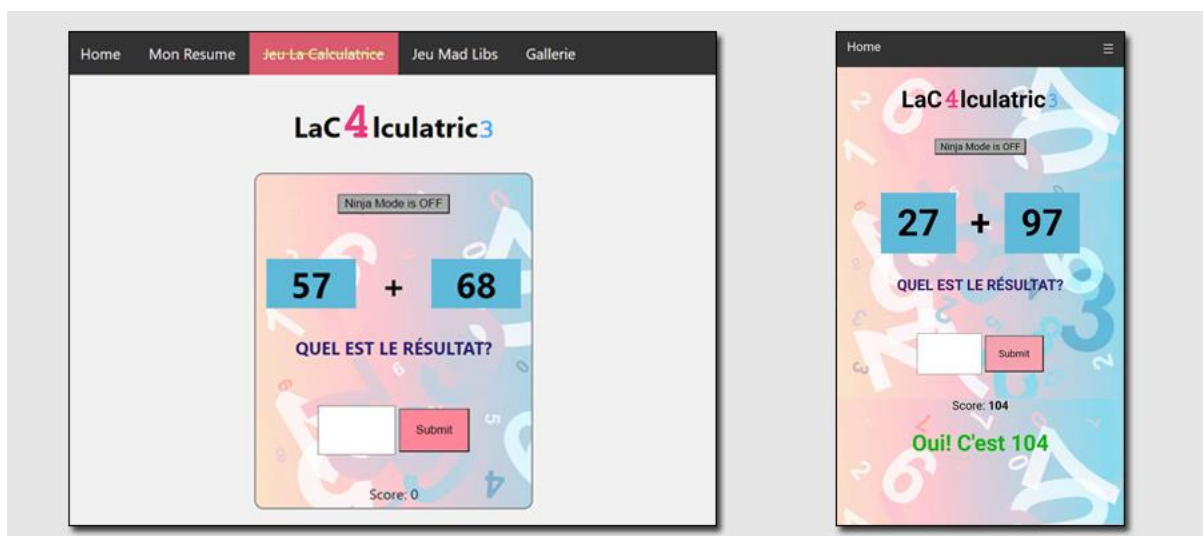


Figure 8 - Écrans de taille moyenne et petite (mobile)

Pour que le jeu fonctionne, la présence du script *calculator.js* est indispensable. Le script contient les fonctions suivantes :

- **firstNumber** : calcule un nombre aléatoire entre 0 et 100 (excluant 100). Ce nombre fait partie du calcul que le joueur doit effectuer.
- **secondNumber** : calcule un nombre aléatoire entre 0 et 100 (excluant 100). Ce nombre fait également partie du calcul que le joueur doit effectuer.
- **checkOperation** : détermine l'opération du prochain calcul. Il peut être addition, soustraction ou multiplication.

- **printOperation** : affiche +, - ou * sur l'écran, selon l'opération déterminée par la fonction précédente.
- **calculateGoodAnswer** : calcule la bonne réponse de l'opération mathématique.
- **checkResult** : compare la réponse du joueur avec la bonne réponse.
- **switchMode** : bascule le mode de jeu entre Normal et Ninja.
- **setNinjaStatus** : Modifie le message et le style du bouton du mode de jeu en fonction du mode actuel.
- **updateScore** : met à jour le score du joueur et l'affiche à l'écran.
- **randomString** : prend un message aléatoire dans une liste de messages. Ce message s'affichera à l'écran si le joueur obtient la bonne réponse.
- **resetGame** : réinitialise l'opération mathématique. Cela se produit chaque fois que le joueur entre une réponse, correcte ou pas.

3.4 Jeu Mad Libs

Cette page contient un jeu de mots simple. Le joueur remplit un formulaire, puis une histoire (généralement amusante) est mise en place. Voici son affichage sur grandes, moyennes et petites écrans (mobile).



Figure 9 - Écran de taille grande

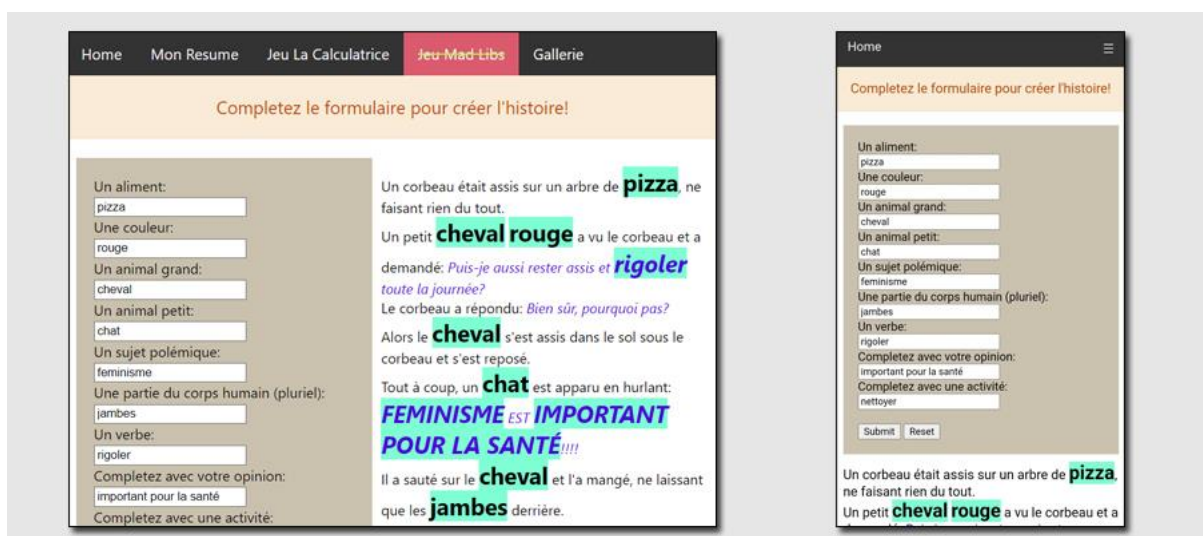


Figure 10 - Écrans de taille moyenne et petite (mobile)

Le jeu fonctionne basé sur le script *madlibs.js*, qui contient les fonctions suivantes:

- **getAnswers** : prend les réponses du formulaire et les met dans l'histoire. Cette fonction vérifie également si les champs sont valides, ne laissant pas le jeu continuer si certains sont vides.
- **showStory** : met l'histoire à l'écran.
- **clearAll** : réinitialise le jeu.
- **emptyFields** : efface les champs du formulaire.

3.5 Galerie

La dernière page est simplement une galerie d'images de chats. Comme je suis passionnée par les chats, ces images me font du bien et j'espère qu'elles feront du bien aux autres qui les voient aussi. Voici son affichage sur grandes, moyennes et petites écrans (mobile).

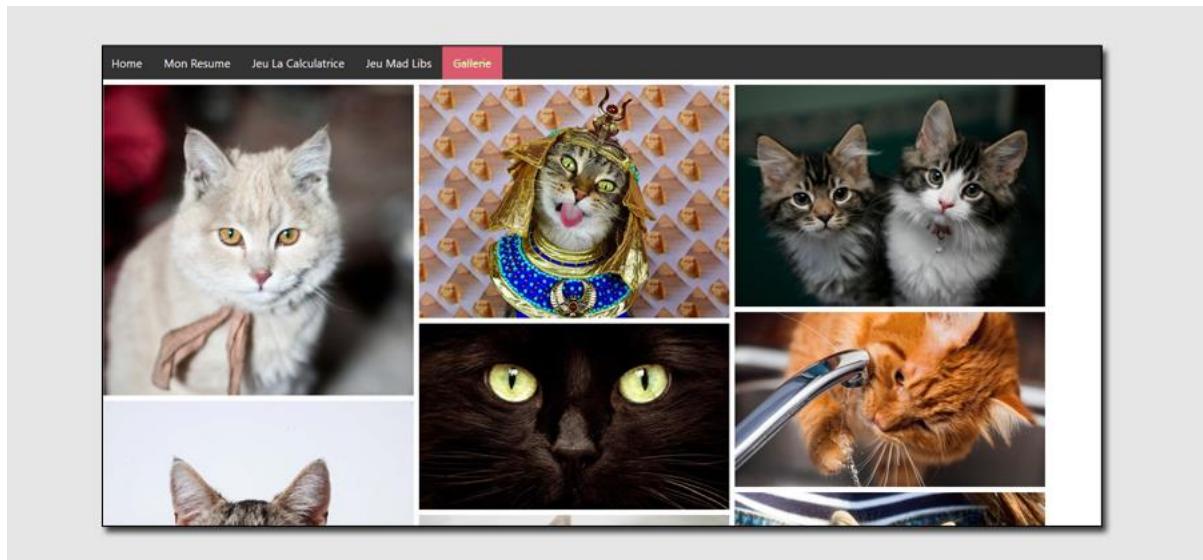


Figure 11 - Écran de taille grande

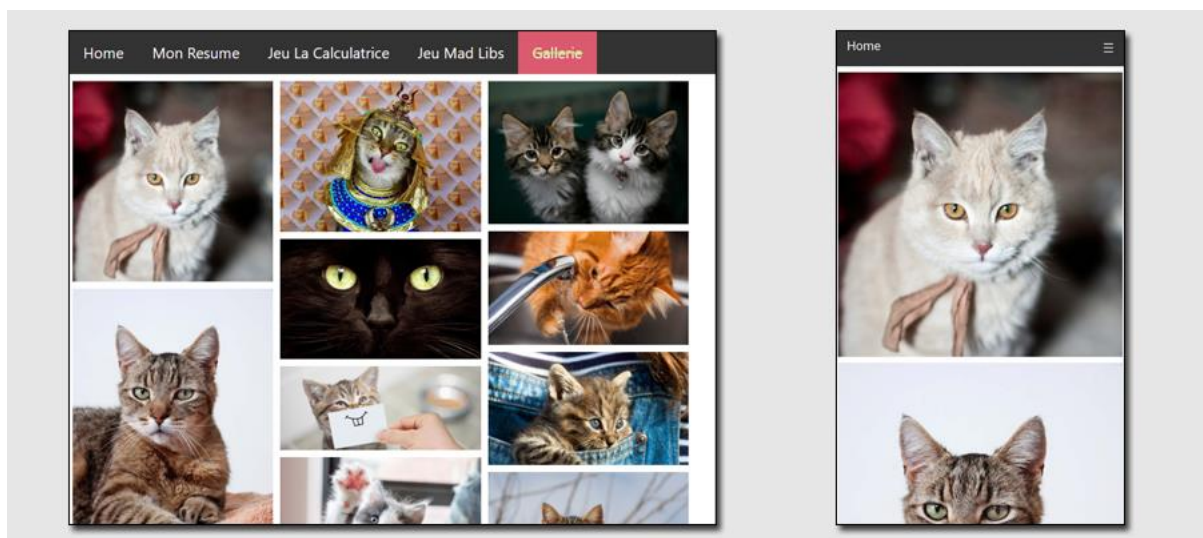


Figure 12 - Écrans de taille moyenne et petite (mobile)