



Parcours : DISCOVERY 101

Module : JAVASCRIPT

Projet Fil Rouge - BATMAN2

Tous vos travaux devront être déposés sur votre compte Github



I - Introduction

Repository Name : SAYNA-JAVASCRIPT-BATMAN2

La totalité de vos fichiers source, sauf tous les fichiers inutiles (binary, temp files, obj fichiers,...), doivent être inclus dans votre livraison, dépôt Github.

Voici la deuxième partie du projet fil rouge BATMAN, qui continue de vous suivre dans votre apprentissage. Au fur et à mesure de votre avancée dans le programme, vous développerez le contenu et les fonctionnalités du site. Ainsi, vous constaterez directement votre progression ainsi que le développement de vos compétences.

Votre progression sera également rythmée par des webinar/vidéos afin de vous guider et de vous partager des conseils pour atteindre les objectifs pédagogiques.

Vous pouvez par ailleurs vous appuyer sur la communauté SAYNA présente sur Discord, en privilégiant les channels #Help lorsque vous avez des questions.

II - Objectif

Cette deuxième partie du projet fil rouge BATMAN se concentre sur les compétences de développement avec les langages JavaScript, TypeScript et Canvas. Ce sont des langages élémentaires pour apprendre le développement informatique, notamment pour la réalisation de sites Web, mais également pour découvrir la logique des langages orientés objet.



III - Énoncé

Vous êtes un développeur / une développeuse freelance qui poursuit son premier contrat avec son premier client. Votre objectif est toujours de construire **un site responsive**, version mobile et desktop, sur l'univers de BATMAN (univers cinématographique). Le client vous a normalement transmis tous les documents dont vous aurez besoin pour développer ce site.

Ensemble, vous définissez les attentes à travers un cahier des charges mis à jour avec de nouvelles demandes :

- À quoi le site va ressembler (maquettes, couleurs, polices) ;
- Quelles animations et fonctionnalités seront présentes ;
- Quelles sont les contenus à insérer sur le site (illustrations, textes, logos, multimédia) ;
- L'importance d'un site responsive et dynamique

Votre mission sera de satisfaire les souhaits du client, en réalisant un site internet le plus fidèle possible au cahier des charges.

Pour cette nouvelle mission, vous devrez améliorer l'existant en ajoutant des animations et des fonctionnalités dans les pages déjà présentes. Vous devrez également créer une nouvelle page "Game" qui intégrera un jeu sur l'univers de Batman.

Tous les détails sont présents à la suite de ce document.

Pour réaliser ce projet, vous avez 5 semaines, du Lundi 20/06/2022 au Dimanche 17/07/2022.

Le rendu de l'évaluation se fera sur Github en respectant impérativement la nomenclature suivante :

SAYNA-JAVASCRIPT-BATMAN2

⚠ Si la nomenclature n'est pas respectée, le projet ne sera pas pris en compte lors de la correction et l'évaluation ⚠

⚠ Pensez à mettre votre dépôt en "Public". Le projet ne sera pas corrigé si le dépôt se trouve en "Privé" ⚠



Consignes pour le rendu du projet :

- Nommer votre projet en respectant la nomenclature
- Déposer votre projet sur Github dès le début et actualisez-le au fur et à mesure de votre avancée
- Les notions de responsive ont été demandées, mais pas détaillées. Vous prendrez donc les décisions de positionnement du contenu sur format mobile. Faites preuve de bon sens et cherchez des inspirations sur le web.

Notes pour les apprenants :

- Lisez l'intégralité de l'énoncé dès le début pour bien commencer.
- Prenez le temps de coder en commentant votre code dès qu'il est nécessaire. Il faut que le correcteur puisse comprendre ce que vous avez fait !
- S'il vous manque certaines informations ou assets, prenez la liberté de prendre des initiatives et d'y répondre au mieux tout en respectant les demandes initiales du client (délais, fonctionnalités et aspects visuels).
- La maquette affiche énormément de détails sur le choix des couleurs, les bordures, les espacements entre chaque élément et le design de chaque composant. Faites en sorte de respecter le plus possible la fidélité de cette maquette.
- Le prototype affiche quant à lui un aperçu des animations que vous devrez réaliser. Lorsque vous cliquez sur le fond du site, toutes les interactions apparaissent en surbrillance. Pratique pour voir rapidement les animations !
- Le plus important à retenir : Prenez du plaisir et surpassez-vous ! Montrez-nous de quoi vous êtes capables en nous proposant votre meilleure version du site dédié à l'univers de BATMAN.



IV - Ressources utiles

- **Maquettes**
 - Batman_Game_Fil_Rouge.pdf
- **Prototype**
 - Animation de la maquette via [ce lien](#)
- **Assets : Illustrations**
 - **Game :**
 - Batgame_1.png
 - Batgame_2.png
 - Batgame_3.png
 - Batgame_4.png
 - Batgame_5.png
 - Batgame_6.png
 - Batgame_7.png
 - Batgame_8.png
 - Batgame_9.png
 - Batgame_10.png
 - Batgame_11.png
 - Batgame_12.png
 - Batgame_13.png
 - Batgame_14.png
 - Batgame_15.png
 - Batgame_16.png
 - Batgame_17.png
 - Batgame_18.png
 - Batgame_19.png
 - Batgame_20.png
 - Batgame_21.png
- **Assets : Contenu textuel**
 - Texte_Game.pdf
- **Assets : Contenu API quizz**
 - Lien de l'API → <https://batman-api.sayna.space/questions>



V - Animations et Fonctionnalités

Tout d'abord, il est évident que toutes les fonctionnalités et animations réalisées en amont ainsi que les éléments qui ont été insérés doivent être respectés et conservés. Cette deuxième partie vient améliorer le style de site actuel et rajouter certains types de contenus.

Pensez à vous référer aux maquettes et prototypes pour avoir l'aperçu du visuel.

V.1 - Animations à réaliser en JavaScript/TypeScript :

- Scrolling progressif lorsqu'on appuie sur les boutons Batman (boutons latéraux) pour aller en haut et en bas (transition vers les ancres progressives pour apporter de la fluidité dans la navigation sur le site).
- Apparition progressive des éléments au fur et à mesure du scrolling, avec un effet fade in + slide de gauche à droite.
- Scrolling progressif lorsqu'on effectue un clic sur les boutons "Voir le héros" et "Les adversaires" (transition vers les ancres progressives pour apporter de la fluidité dans la navigation sur le site).
- Les images doivent apparaître progressivement avec un Zoom de 0 % à 100 %, au fur et à mesure du scroll sur la page. Voici la liste des images qui devront respecter cette animation :
 - 3 carte personnages "Batman au cinéma"
 - 3 carte personnages "Nemesis"
 - 3 carte personnages "Alliés"
 - Le slider "Justice League"
 - Le "média player" des bandes-annonces
 - Sur la page game, l'image du quizz
- Tous les sliders défilent les images automatiquement avec un délai de 5 secondes
- Au passage de la souris sur les cartes des personnages, un zoom de 10 % doit s'effectuer, tout en faisant apparaître une mini description (voir le prototype) en bas du cadre de l'image.



V.2 - Animation et fonctionnalités de la nouvelle page Game :

- Sur cette page Game, vous devrez créer une section quizz interactif à partir d'une API :
 - Afficher les questions et les choix de réponses possibles
 - En tant qu'utilisateur, je dois pouvoir choisir une réponse et le site doit me dire si elle est correcte
 - Donner le score final à l'utilisateur sur la base de ses réponses
- Affichage du quizz step by step (petit à petit). Les questions et les réponses associées doivent s'afficher au fur et à mesure de la progression dans le Quizz. Chaque question incorporera au moins une illustration pour habiller le quizz qui apparaîtront avec un effet fade in.
- À l'issue du quizz, un popup box s'affiche pour informer l'utilisateur de son résultat. 3 scénarios sont possibles et proposés de base, mais vous pouvez en proposer davantage (attention au temps).

V.3 - Animation à réaliser avec Canvas :

- Rajouter une animation sur la souris : chauve souris qui suit le mouvement de la souris avec un fondu. Ajout du contrôle de la souris via ce lien : https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/API/Canvas_API/Tutorial/Advanced_animations

“

Ce qui ne me tue pas me rend plus... bizarre.

The Dark Knight : Le Chevalier Noir -

Le Joker à Batman (2008)

● ○ ○ ○ ○ ● ○ ○ ○ ○

”

