

Nom de naissance > Doucoure

Nom d'usage > Doucoure

Prénom > Madiloule

Adresse > 91 bis avenue jean lolive 93500 Pantin

TITRE PROFESSIONNEL VISÉ

DÉVELOPPEUR Web ET Web Mobile

Modalité d'accès :

- Parcours de formation

PRÉSENTATION DU DOSSIER

Crée un site web avec HTML , CSS et Bootstrap , javascript

Nom du projet : Projet jeux Roll Dice

Lien de GitHub du projet : https://github.com/Madikoule/Proje_rolls

URL du site : <http://rolldicee.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.

.Création Repository

.Création fiches Html , CSS , JAVASCRIPT:

.Création dossier Assets :

Dans mon environnement de travail , j'ai commencé par créer le dossier projets Roll dans le Visual studio Code, suivis de un dossier assets pour inséré les images à l'intérieur.

J'ai ajouté trois autres fichiers dont : Index.html , Style.css , Script.js sur lesquels je vais pouvoir codé .

Une fois les fiches créées je viens ouvrir le fichier index.html puis j'insert ma première balise <!DOCTYPE html> suivi de la balise <head> , puis arrive les balises meta données qui sont cruciales pour optimiser le référencement (SEO) du site web et ... , suivi des balises <link> comme pour le lien de CDN Bootstrap et son <Script> etc...

Je commence par crée une mise en page allant du haut vers le bas de page, j'ai effectuer des recherche sur Font Awesome et Bootstrap pour mes icône . Une fois que les élément nécessaire pour la création du jeux je pouvez enfin mettre en pratique mon code , ajoutez des images , mes icône, les liens.

Je réalise mon code en html, en le stylisant avec le style.css et Bootstrap , une fois que le visuel de mon jeux et produite , je me suis penché sur le Javascript pour le rendre dynamique .

Je crée une class Game pour l'initialisation en le faisant suivre par un contructor ;

Ajouté les élément du DOM : image , joueur , bouton

Suivi des écouteur d'évènement .

J'initialise le jeu avec la première méthode newGame suivi d'une fonction fléchés et ces objets , en détaillant toute la suite du jeux par ces fonctionnalité les opérateur et les boucles qui vont pouvoir dynamisé mon jeu ROLL DICE .

.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...

J'ai utiliser le langage de programmation HTML, qui signifie <<Hypertext Markup Language>>

Le langage STYLE .CSS <<Cascading style sheets>>

Le langage Javascript , qui permet de créer du contenu mis. À jour de façon dynamique.

Le framework Bootstrap pour son open-source .

Les document technique : MDN web Docs ressources pour les développeurs , ATLASSIAN également.

La programmation JAVASCRIPT de studi .

Stack overflow .

GITHuB.

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

Dans laquelle j'exerce mes exercices et évaluation est l'organisme STUDI .

```
Game.js > Game > updateUI
class Game {
  constructor() {
    // Scores et scores temporaires des joueurs
    this.scores = [0, 0];
    this.currentScores = [0, 0];

    // Joueur actif (0 pour joueur 1, 1 pour joueur 2)
    this.activePlayer = 0;

    // Élément DOM pour l'image du dé
    this.diceImage = document.getElementById('dice-img');

    // Boutons et éléments DOM pour les joueurs
    this.newBtn = document.querySelector('.newBtn');
    this.btnRoll = document.querySelector('.btn_roll');
    this.btnHold = document.querySelector('.btn_hold');

    // Éléments DOM pour les joueurs
    this.playerElements = [
      document.getElementById('name1'),
      document.getElementById('score1'),
      document.getElementById('current1'),
      document.getElementById('name'),
      document.getElementById('score2'),
      document.getElementById('current2'),
    ];

    // Attachement des écouteurs d'événements
    this.setupEventListeners();

    // Initialisation du jeu
    this.newGame();
  }

  // Méthode pour démarrer une nouvelle partie
  newGame = () => {
    this.scores = [0, 0];
    this.currentScores = [0, 0];
    this.activePlayer = 0;
  }
}
```