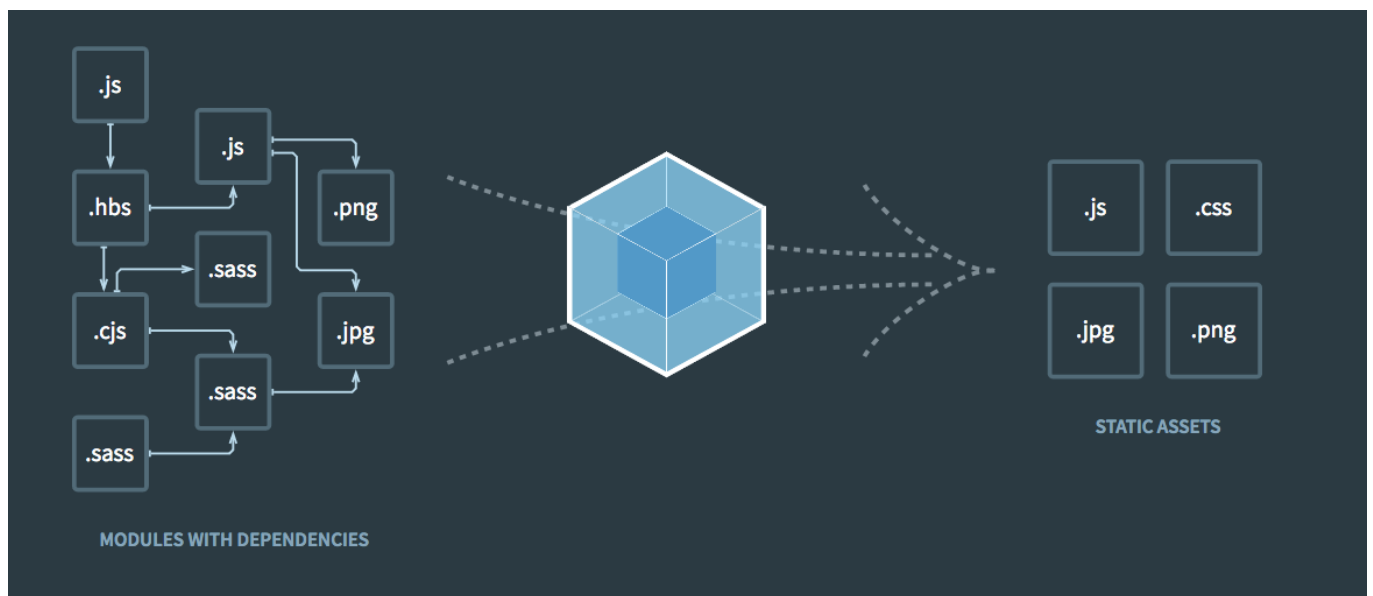


Webpack

Qu'est-ce que Webpack ?

- Bundler – Task runner (automatiseur de tâches)
- Fonctionne grâce à nodeJS
- D'autres : Grunt et Gulp



Pourquoi ?

- Minification des fichiers JS / CSS (compression)
- Compilation Préprocesseurs CSS (SASS, SCSS, LESS, Stylus...)
- Autoprefixer CSS (pour la rétrocompatibilité)
- Optimisation des images
- Rafraîchissement automatique des pages (avec *Hot Module Reload*)
- Serveur de développement
- ...

```
<script type="text/javascript" src="jquery.js"></script>
<script type="text/javascript" src="scrollTo.js"></script>
<script type="text/javascript" src="composant.js"></script>
<script type="text/javascript" src="app.js"></script>
```

4 requêtes : 300 Kb

Deviendra :

```
<script type="text/javascript" src="./bundle.js"></script>
```

1 requête : 80kb

Initialiser notre projet avec Webpack

Node est-il installé ? <https://nodejs.org/en/>



```
//On teste si node est installé :
node -v

// Création du répertoire du projet
mkdir webpack-projet && cd webpack-projet

// Initialisation du projet
npm init (-y)

// Installation de webpack, juste pour le développement
npm i -D webpack webpack-cli
=
npm install --save-dev webpack webpack-cli

// Création des fichiers de base
touch dist/index.html && touch src/index.js

// Lancer webpack
./node_modules/.bin/webpack

// Optionnel : ajouter le repertoire node_modules dans .gitignore
```

<https://webpack.js.org/guides/getting-started>

Afin d'éviter de taper la commande en entière pour lancer webpack, on configure notre script dans package.json.

Le drapeau **--watch** permet de dire à webpack de surveiller nos modifications et de recompiler à la volée (on pourra aussi l'activer dans le fichier de configuration via : watch : true).

```
"scripts": {
  "dev": "webpack --watch"
},
```

Puis on lance la commande : **npm run dev**

Projet

Jeu « memory »



Vous devez réaliser un jeu de mémoire en utilisant les technos HTML / CSS et JS (vue, react, jquery,...) et webpack.

- Au 1^{er} clique (ou survol) la carte doit se retourner
- Au 2^{ème} clique, si c'est la paire correspondante à la 1^{ère} carte, vous laissez afficher les deux cartes, sinon vous les retournez
- Vous pouvez utiliser les grilles css ou flex pour la mise en forme des cartes
- Un effet de retournement (flip) pourra être ajouté au jeu :
https://www.w3schools.com/howto/howto_css_flip_card.asp