

## ▀ ▀ ▀ Modèle de copie :

**Dynamiser vos sites web avec Javascript**

**GDWFSDVSWEBAJAVAEXAIII1A**

**Ceci est un modèle de copie. N’oubliez pas de renseigner vos prénom/nom, ainsi que le nom et le lien vers le projet.**

**Vous pouvez bien sûr agrandir les cadres pour répondre aux questions sur la description du projet si nécessaire.**

**Prénom :**Mickaël

**Nom :** DESCLAUX-ARRAMOND

**ATTENTION ! PENSEZ À RENSEIGNER VOS NOM ET PRÉNOM DANS LE TITRE DE VOS FICHIERS / PROJETS !**

Nom du projet : Évaluation d'entrainement – Dynamiser vos sites web avec JavaScript

Lien Github du projet : https://github.com/Mickael-Desclaux/Evaluation-JavaScript

Lien Drive du projet (si nécessaire) : ………

URL du site (si vous avez mis votre projet en ligne) : https://endearing-fairy-62e1b6.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.

Utiliser un langage professionnel. Employez le « je », car vous parlez en votre nom. Vous pouvez écrire au temps présent.

Je commence mon projet en écrivant le code HTML du site, en ajoutant les classes Bootstrap pour obtenir un layout assez similaire avec l'image donnée dans la consigne. L'utilisation de Bootstrap me permet de rendre le site responsive, afin que tous les éléments s'affichent correctement, peu importe le type d'écran.

J'ajoute les différents boutons qui seront cliquables plus tard grâce au JavaScript, ainsi que les différents textes et score concernant les deux joueurs. J'ajoute aussi un bandeau en haut de page afin d'afficher le nom du jeu. J'utilise les classes Bootstrap pour donner un style similaire à mes boutons et à l'affichage des scores.

Je commence ensuite l'écriture de mon code JavaScript. Dans un premier temps, je récupère tous les éléments HTML qui seront modifiés par les fonctions du jeu, et je les stockent dans des variables. Cela me permettra de modifier le code HTML suivant les actions réalisées dans le jeu.

Je crée dans un premier temps la fonctionnalité du bouton "New Game". Ce bouton doit réinitialiser le score des deux joueurs et définir quel joueur doit commencer. Pour cela, je crée une fonction "resetStats" qui remet les 4 compteurs (current et global des deux joueurs) à 0, et que j'appelle dans ma fonction "New Game". En dehors de ma fonction, j'initialise une variable "player" qui permettra de définir quel joueur doit lancer le dé. Je défini dans ma fonction que la variable "player" est assigné à "player1" pour indiquer que c'est au joueur 1 de commencer la partie, et j'ajoute une alerte qui affiche cette information pour la donner à l'utilisateur.

Je passe ensuite sur la fonction "rollDice", qui a pour but de donner le résultat du lancer de dé. Je crée en dehors de ma fonction une variable "dice" qui est un tableau contenant les 6 valeurs d'un dé. Afin de sélectionner un nombre aléatoire entre 1 et 6, j'utilise les méthodes Math.floor et Math.random qui vont sélectionner une valeur aléatoire du tableau dice. Afin de vérifier que la fonction marche correctement, j'ajoute une alerte qui affiche la variable "dice\_result" (qui stocke le résultat du lancer) et j'effectue plusieurs tests en vérifiant qu'à chaque clic sur le bouton "roll", un chiffre aléatoire est sélectionné. Une fois cette fonctionnalité validée, je crée une autre fonction qui sera appelée dans la fonction "rollDice", afin d'afficher l'image du dé correspondant au résultat du lancer. Pour cela, je crée une fonction changeImage qui va effectuer un switch par rapport au résultat du dé. Suivant le résultat du dé, la fonction va modifier l'url de l'image dans le code HTML afin d'afficher l'image de dé correspondant au résultat. J'appelle la fonction "changeImage" dans ma fonction "rollDice" (juste après la sélection du chiffre aléatoire), puis j'effectue des tests pour valider la fonction.

1. 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 utilisé les langages HTML, CSS et JavaScript ainsi que le framework Bootstrap

J'ai utilisé le logiciel Visual Studio Code pour écrire mon code, et l'application GitHub Desktop pour enregistrer et suivre mon projet.

Afin de mettre mon projet en ligne, j'ai utilisé le site Netflify.

Côté documentation technique, j'ai utilisé le site MDN, ainsi que la documentation Bootstrap et les cours Studi.

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

NB: Pour le cas des exercices et évaluations demandées sur la plateforme Studi, il s'agit de...Studi.

Studi

1. Informations complémentaires (*facultatif*)