

## Travail pratique 2

Pondération 10%

Date de remise et correction, semaine du 11 novembre 2024

### Attention !!!

La débrouillardise et l'autonomie sont deux qualités recherchées chez un informaticien.

**MAIS le plagiat sous toutes ses formes c'est NON et entraîne les sanctions prévues par la PIEA**

### Objectifs :

- Utiliser les grilles CSS
- Utiliser du CSS dans un fichier.css. Utiliser les sélecteurs class et id
- Utiliser les éléments structurants
- Effectuer une recherche : balises supplémentaires.

### Préparer son environnement de travail

- Dans votre dossier travaux, créer un dossier de nom tp2.
- Dans le dossier tp2, créer le dossier de nom css
- Dans le dossier tp2, créer un dossier de nom images.
- Dans le dossier images, enregistrez les deux images fournies (ou deux images de votre choix)
- Dans le dossier tp2, créer les pages : ***fallout.html*** , ***wow.html*** et ***kb2.html***
- Dans le dossier css créer le fichier ***styles.css***

Énoncé : vous devez reproduire le site Web qui va ressembler aux pages suivantes : (***fallout.html*** et ***wow.html***).

- 1- Les deux pages ont la même barre de navigation
- 2- Les deux pages ont les sections suivantes:
  - a. Une section header
  - b. Une section nav
  - c. Une section main
  - d. Une section article
  - e. Une section aside (le contenu en bleu)
  - f. Une section figure
  - g. Une section footer
- 3- Les liens **deviennent bleus** au passage de la souris.
- 4- Les liens sont :
  - a. Le Darquest pointe sur : <http://167.114.152.54/~darquest1/prod/>
  - b. Knapsak pointe sur : <http://167.114.152.54/~knapsak3/>
  - c. Wow point sur la page ***wow.html***
  - d. Fallout pointe sur la page ***fallout.html***
  - e. KB2 pointe sur une page ***kb2.html***
  - f. Les autres liens vous les connaissez (Mon Cégep, Mon TP1).

La page *fallout.html*


Le Darquest
Wow
Fallaout
Knapsak

Mon Cégép
KB2
Mon Tpl

## Fallout, le jeu et le personnage

Fallout est une série de jeux vidéo de rôle (RPG et Action-RPG) initiée en 1997 sur PC et développée par Black Isle Studios. La licence est ensuite reprise par le studio Bethesda Softworks. Bien que le cadre fictif de la série Fallout soit une uchronie se déroulant aux XXII<sup>e</sup> et XXIII<sup>e</sup> siècles, son univers rétrofuturiste de type atompunk (en) et ses graphismes sont influencés par le monde socio-culturel d'après-guerre des États-Unis des années 1950, ainsi que par le thème de la guerre froide.

Le joueur doit survivre dans une faune et une flore dérivées. Il croise le fer avec des mutants et fait face à des organismes cybernétiques tout au long des diverses quêtes principales ou secondaires qui lui sont imposées ou proposées par d'autres survivants.



*Fallaout, le jeu le plus cool*

Fallout, sorti en 1997, est le premier opus de la série. Il a été développé par Black Isle Studios. La civilisation est tombée en ruines à la suite d'une guerre nucléaire. Pour se protéger des explosions atomiques, certaines personnes ont trouvé refuge dans des abris anti-atomiques souterrains. Le joueur incarne un habitant d'un de ces abris souterrains, l'Abr 13, qui est sélectionné pour être le premier à affronter le monde extérieur.

### Quelques items du jeu

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur, adipisicing elit. Repellat cum molestiae nobis ut blanditiis tempore, rerum consectetur culpa qui inventore! Lorem ipsum dolor sit amet consectetur, adipisicing elit.

Repellat cum molestiae nobis ut blanditiis tempore, rerum consectetur culpa qui inventore! Lorem ipsum dolor sit amet consectetur, adipisicing elit. Repellat cum molestiae nobis ut blanditiis tempore, rerum consectetur culpa qui inventore!

Réalisé par Alain Patoche 2024

La page *wow.html*

Le Darquest
Wow
Fallaout
Knapsak

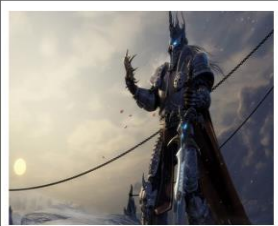
Mon Cégép
KB2
Mon Tpl

## World of Warcraft, le jeu

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit. Laboriosam necessitatibus saepe, facere dolor dignissimos hic aliquam, quibusdam maxime obcaecati quos, modi nostrum? Quis voluptatem officia quasi quas impedit! Ut similique libero ratione ipsa itaque nam impedit velit neque saepe cum. Lorem ipsum dolor sit amet consectetur, adipisicing elit. Repellat cum molestiae nobis ut blanditiis tempore, rerum consectetur culpa qui inventore! Lorem ipsum dolor sit amet consectetur, adipisicing elit.

Repellat cum molestiae nobis ut blanditiis tempore, rerum consectetur culpa qui inventore! Lorem ipsum dolor sit amet consectetur, adipisicing elit. Repellat cum molestiae nobis ut blanditiis tempore, rerum consectetur culpa qui inventore! um molestiae nobis ut blanditiis tempore, rerum consectetur culpa qui inventore! Lorem ipsum dolor sit amet consectetur, adipisicing elit.

Repellat cum molestiae nobis ut blanditiis tempore, rerum consectetur culpa qui inventore!



*Arihas, le plus terrifiant de tous*

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipisicing elit. Enim commodi quam recusandae nam repellat. Eligendi sint mollitia similique! Deleniti non quas quae cum assumenda tenetur facilis cupiditate obcaecati sit tempore, voluptatum natus corrupti. Soluta officia delectus non voluptatibus impedit fugiat.

### Quelques items du jeu

- Les élixirs ne s'empilent pas avec les sorts qui améliorent les mêmes attributs.
- Les boucliers ont des valeurs de bloc. Les dégâts évités dépendent de votre bouclier et de la force de votre personnage.
- Les baguettes utilisées peuvent être interrompues lorsque le joueur encaisse des dégâts.
- Les sacs de munitions et de flèches augmentent la vitesse d'attaque.
- Les objets qui augmentent les chances de faire un coup critique, et de bloquer, de frapper.
- Toutes les capes peuvent être portées par toutes les classes.

Réalisé par Alain Patoche 2024

- Les images ont la même dimension qui est environ 350px. Vous pouvez les redimensionner au besoin

```
img{
  max-width: 350px;
  margin: auto;
}
figure {
  background-color: white;
  border: solid black 1px;
  padding: 10px;
  width: fit-content;
  float: left;
}
```

- D'autres indications seront fournies en classe, au fur et à mesure que le travail avance.
- Les deux pages *fallout.html* et *wow.html* ont le même style.
- Vous pouvez ajouter des styles différents aux deux pages mais essentiellement, les deux pages doivent se ressembler.
- Utilisez les bons textes pour Fallout et Wow.
- Dans la zone bleue, vous pouvez mettre une liste d'items (armes, armures etc. du jeu)
- Les deux pages ont les couleurs de zone différentes.

#### Note pour les pages *fallout.html* et *wow.html*

Vous pouvez faire les deux pages sur un jeu de votre choix, un sport de choix, un sujet de votre choix. MAIS vous devez absolument respecter TOUTES les consignes ( présence des sections) et l'aspect visuel doit être identique ou presque.

#### La page *kb2.html*

Pour cette page, on vous demande d'aller sur <https://www.w3schools.com/html/> et d'explorer des balises que nous n'avons pas présenter en classe. Exemple vous pouvez :

- Explorer la pseudo-classe :hover sur un lien, sur une image sur un div : [https://www.w3schools.com/css/css\\_pseudo\\_classes.asp](https://www.w3schools.com/css/css_pseudo_classes.asp)
- Explorer l'opacité d'une image : [https://www.w3schools.com/css/css\\_image\\_transparency.asp](https://www.w3schools.com/css/css_image_transparency.asp)
- Une galerie d'images : [https://www.w3schools.com/css/css\\_image\\_gallery.asp](https://www.w3schools.com/css/css_image_gallery.asp)
- Explorer les bordures des images : radius etc...
- background-image: linear-gradient(*direction, color-stop1, color-stop2, ...*)

À la suite de votre exploration réaliser la page *kb2.html*. Une belle page de galerie d'images, d'explications (des paragraphes de ce que vous avez compris).

**La page *kb2.html* doit avoir la même barre de navigation que les deux pages : *fallout.html* et *wow.html***

### La validation :

Vous devez valider vos pages web à <https://validator.w3.org/>

### Hébergement :

Vous devez héberger votre TP2 sur GitHub, des points seront enlevés sinon.

### Remise du travail.

1. Montrez votre TP à votre enseignant.
2. Dans Colnet, déposez un document Word qui résume les consignes de remise de votre TP2, et les consignes de sa réalisation.
3. **Dans Colnet, déposez le dossier zippé de votre TP2**
4. Dans Colnet, déposer un fichier text contenant l'url de votre site Web.

### Critères de correction :

- Vous devez utiliser les éléments structurants : nav, main, footer, aside, article, figure etc .
- Vous devez utiliser les grilles CSS pour la mise en page.
- Tous les liens fonctionnent bien
- Le CSS est respecté et est dans un fichier css. **Tous les styles sont dans un fichier css**
- Les pages sont validées
- La structure de répertoires respectée.
- Votre travail est hébergée en ligne.
- Le code est bien indenté.
- Respect des consignes.
- Le travail a un aspect professionnel.

### Grille de correction

- Si votre travail n'est pas dans la boîte de remise, vous avez zéro pour ce travail.
- Si votre travail n'est pas validé par : <https://validator.w3.org/> pour le html, la note obtenue pour ce travail sera divisée par 2. Assurez-vous de vérifier toutes les pages!

Élément évalués	Note
Lecture et compréhension des consignes :	5
Respect des consignes de remise	5
Respect de la structure de dossiers	5
Aucun style css n'est dans les pages Web	10
L'aspect visuel de la page fallout.html	15
L'aspect visuel de la page wow.html	15
Toutes les sections sont présentes dans les deux pages	15
Tous les liens fonctionnent et deviennent bleus au passage de la souris	15
La page Kb2	10
Le site est hébergé	5
<b>Total</b>	<b>100</b>