

Programme Talent4Startup Module : JS&TS&Canvas Évaluation - Black Panther

Durée de l'exercice : 3 jours

Du 21/07/2022 au 23/07/2022

Heure limite du dépôt : le 23/07/2022 à minuit



I - Introduction

Repository Name: SAYNA-JSTSCANVAS-PANTHER-072022

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

Vous avez démontré certaines capacités pour le développement informatique. Cette spécialité Développeur a permis de développer vos compétences en développement informatique avec l'apprentissage de nouveaux langages JavaScript, TypeScript et Canvas. Ce module touche désormais à sa fin et un dernier projet doit être effectué pour valider votre apprentissage et passer à la suite du programme.

II - Objectif

Ce projet a pour objectif de vous mettre en condition réelle en vous imposant un cahier des charges ainsi qu'un délai imparti. Vous devrez vous mettre dans la peau d'un développeur freelance qui réalise une prestation pour un client. Vous devrez donc respecter le cadre de la mission.

Une fois votre travail rendu, vous serez évalué pour valider les compétences de base en JS/TS/Canvas et confirmer votre motivation à poursuivre votre apprentissage.



III - Énoncé

Vous êtes un développeur / une développeuse freelance qui entame un contrat avec un client. Votre objectif est de construire **un site responsive**, sur l'univers de BLACK PANTHER (univers cinématographique MARVEL). 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 :

- 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
- Une partie interactive et ludique en réalisant des énigmes

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

Tous les détails des éléments à rajouter sont présents à la suite de ce document. Pour ce faire, vous devez partir de la première mission réalisée avec le client (SAYNA-HTMLCSS-PANTHER-062022).

Pour réaliser ce projet, vous avez 3 jours, du Jeudi 21/07/2022 au Samedi 23/07/2022 à minuit (2 jours peuvent suffire).

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

SAYNA-JSTSCANVAS-PANTHER-072022

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

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



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.
- ➤ Vous devez privilégier l'utilisation du JavaScript lors de cette évaluation. Si vous rencontrez des difficultés sur certaines animations, vous pouvez utiliser le CSS. Sachez toutefois que vous ne recevrez pas l'intégralité des points pour la partie en question.
- ➤ 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.
- Privilégiez d'abord l'insertion de tous les éléments des différentes pages et, au fur et à mesure, réalisez la liste des animations et des fonctionnalités.
- 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 BLACK PANTHER.



IV - Ressources utiles

- Maquettes
 - LANDING.pdf
 - WAKANDA.pdf
 - o ENIGME1_4.pdf
 - o ENIGME1 5.pdf
 - o ENIGME1 6.pdf
- Prototype
 - Black Panther Prototype
- Assets : Illustrations
 - Général :
 - Arrière_plan.png
 - Radial Gradient :
 - o #11213F 100%
 - o #0B0B0B 100%
 - #021740 83.76%
 - o #021740 0%
 - background: radial-gradient(126.67% 350.28% at -21.35% 0%, #11213F 0%, #0B0B0B 39.1%, rgba(2, 23, 64, 0.837641) 94.57%, rgba(2, 23, 64, 0) 100%) /* warning: gradient uses a rotation that is not supported by CSS and may not behave as expected */;
 - Icon_facebook.png
 - icon_facebook_footer.png
 - Icon instagram.png
 - icon instagram footer.png
 - icon MARVEL.png
 - icon SAYNA.png
 - icon SaynaXMarvel.png
 - Icon_twitter.png
 - icon_twitter_footer.png
 - Icon tiktok.png
 - icon tiktok footer.png
 - Icon x.png
 - logo souris BP1 blanc.png



logo_souris_BP2_blanc.png

Landing:

- Pantherhome1.png
- Pantherhome2.png
- Pantherhome3.png
- Pantherhome4.png
- Pantherhome_slider_1.png
- Pantherhome_slider_2.png
- Pantherhome_slider_3.png
- Pantherhome_slider_4.png
- Pantherhome slider 5.png
- Pantherhome slider 6.png
- Pantherhome_slider_7.png
- Pantherhome_slider_8.png
- Pantherhome slider 9.png
- Pantherhome_slider_10.png

Wakanda :

- Pantherwakanda1.png
- Pantherwakanda2.png
- Pantherwakanda3.png

Enigme:

- Pantherenigme1.png
- Pantherenigme2.png
- Pantherenigme3.png
- Pop up fin du quiz.png
- Figma logo.svg

Assets : Couleurs et Typo

- Design system BP.pdf
- Détails des informations des couleurs de l'arrière-plan :
 - Radial Gradient
 - #11213F 0%
 - #0B0B0B 39,1%
 - #021740 94,57% (opacité de 83,76%)
 - Background = radial-gradient(126.67% 350.28% at -21.35% 0%, #11213F 0%, #0B0B0B 39.1%, rgba(2, 23, 64, 0.837641) 94.57%,



rgba(2, 23, 64, 0) 100%) /* warning: gradient uses a rotation that is not supported by CSS and may not behave as expected */;

- Détails des informations des couleurs du footer :
 - Radial Gradient
 - #3D2DA6 0%
 - #021740 30,92%
 - Background = linear-gradient(180deg, #3D2DA6 0%, #021740 90.43%);
- Assets : Contenu textuel (nouveaux éléments)
 - o Texte landing.pdf
 - o Texte wakanda.pdf
 - o Texte enigme.pdf
- Assets : Contenu multimédia
 - Vidéos de Black Panther au choix à intégrer dans la page Wakanda, dans le bloc prévu à cet effet.
 - https://www.youtube.com/watch?v=ts30OG3Qld0
 - https://www.youtube.com/watch?v=gMLh7wS5Dsw



V - Animations et Fonctionnalités

Mise à jour des animations à réaliser en JavaScript :

- TOUS LES ÉLÉMENTS (titre, texte, illustrations) du site doivent apparaître avec un "fade in" (apparition avec un mouvement slide) en démarrant de la gauche (mouvement de gauche à droite).
 - ! ATTENTION ! L'apparition de ces éléments doit se faire au fur et à mesure du scroll de la page.
- Lorsque que l'utilisateur remplit les informations des formulaires + clique le bouton "Confirmer" = un Popup Box doit s'afficher pour signaler que l'opération a été effectuée.
 Respecter le design de la maquette en proposant un popup box ainsi qu'un message associé.
- Le bouton "Voir plus" situé en haut de la page "Accueil" est une encre renvoyant vers le premier paragraphe "Naissance d'un Prince".



Animations à réaliser en JavaScript :

• Les icônes Logos réseaux sociaux ainsi que les traits violets, initialement situés en haut à gauche de la page "Accueil", doivent défiler en suivant le scroll de la page. Le défilement de ces éléments se fera d'un bloc, c'est-à-dire que tous les éléments doivent défiler en même temps.

De plus, ces éléments doivent également être présents sur les pages "Wakanda" et "Enigme".

Une animation supplémentaire sur les traits violets est à intégrer. Lors de l'arrivée sur une page, les traits s'affichent de manière progressive en partant du haut de la page et défile vers le bas. Les deux traits doivent défiler en même temps.

 Dans la page home, les images des personnages doivent défiler. Attention, des personnages ont été ajoutés depuis la dernière version (voir maquette + assets).
 Le défilement des images des personnages ainsi que leur description se font grâce à la flèche située sur la droite. Ce sera la seule possibilité pour défiler ces images. Une fois arrivé à la fin, le défilement continu en affichant la première image et ainsi de suite.

Lorsque l'image se retrouve sélectionnée, un zoom de 20% s'effectue pour montrer la sélection. De plus, l'image sélectionnée se retrouve toujours sur l'extrémité gauche du bandeau, donnant l'impression de défilement infini (alors que le nombre d'images est limité).

- L'affichage des énigmes se fait comme les quizz Batman dans le projet fil rouge : une fois que l'utilisateur répond à une première énigme, un Popup box s'affiche pour notifier l'utilisateur de son succès ou de son échec. Si il réussit l'énigme, alors il peut passer à la suivante, sinon il devra réessayer.
- Chaque titre (H1) et sous-titres (H2) des pages "Accueil", "Wakanda" et "Énigme" doivent zoomer (10px) au passage de la souris. Le même effet de Zoom au passage de la souris doit s'effectuer sur l'image de T'Challa présent sur la page "Accueil"



Animations à réaliser en Canvas :

 Ajouter une animation sur la souris → logo Black Panther (2 logos au choix présents dans les assets) qui suit le mouvement de la souris avec un effet fondu.
 Pour réaliser cette animation, voici un lien qui vous donnera le code à intégrer et à personnaliser :

https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/API/Canvas API/Tutorial/Advanced animations

Fonctionnalités avancées JavaScript :

- Vous allez devoir rajouter une fonctionnalité sur la dernière Popup Box de la partie énigme : Message de réussite des énigmes (à la fin de l'énigme 3, en cas de réussite).
- Un minuteur sera présent en bas de la Popup Box. Il s'agit d'un compte à rebours calé en fonction d'une date de fin : Lundi 25/07/2022. Le compte à rebours doit donc arriver à zéro lorsqu'on arrive à cette date (00h01 le 25/07/2022).
- Vous ferez également apparaître un message "Coming Soon" ainsi que le logo Figma en respectant le visuel présent dans les assets "Pop_up_fin_du_quiz.png"

La réussite de cette évaluation ne dépend pas de la chance mais bel et bien de l'entrainement que tu as suivi jusqu'ici ainsi que de ta détermination. Relève ce défi et montre-nous que tu es capable de porter les valeurs du Black Panther et du Wakanda!

