

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

IV - Ressources utiles

- **Maquettes**
 - LANDING.pdf
 - WAKANDA.pdf
 - ENIGME1_4.pdf
 - ENIGME1_5.pdf
 - ENIGME1_6.pdf
- **Prototype**
 - [Black_Panther_Prototype](#)
- **Assets : Illustrations**
 - **Général :**
 - Arrière_plan.png
 - Radial Gradient :
 - #11213F 100%
 - #0B0B0B 100%
 - #021740 83,76%
 - #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)**
 - Texte_landing.pdf
 - Texte_wakanda.pdf
 - 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”.

- ets, initialement situés en haut
ant le scroll de la page. Le
que tous les éléments doivent

sur les pages “Wakanda” et

intégrer. Lors de l'arrivée sur
partant du haut de la page et
temps.

- description se font grâce à la
r défiler ces images. Une fois
image et ainsi de suite.

0% s'effectue pour montrer la
urs sur l'extrémité gauche du
que le nombre d'images est

- dans le projet fil rouge : une
 pup box s'affiche pour notifier
 l'énigme, alors il peut passer à la
 page suivante.

- lien qui vous donnera le code à intégrer et à

ot :

- nalité sur la dernière Popup Box de la partie
nes (à la fin de l'énigme 3, en cas de réussite).
popup Box. Il s'agit d'un compte à rebours calé
7/2022. Le compte à rebours doit donc arriver à
le 25/07/2022).
- sage "Coming Soon" ainsi que le logo Figma en
ets "Pop_up_fin_du_quiz.png"

