

## 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 :** Marion

**Nom :** Kannengiesser

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

Nom du projet : Roll The Dice !

Lien Github du projet : <https://github.com/Petit0404/Roll-The-Dice.git>

Lien Drive du projet (si nécessaire) : -

URL du site (si vous avez mis votre projet en ligne) : <https://petit0404.github.io/Roll-The-Dice/>

### 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.

Pour cette évaluation, il m'a été demandé de créer un petit jeu sur navigateur web à l'aide du DOM. Le jeu attendu a été présenté dans son intégralité et les fonctionnalités ont été développées selon les attentes définies dans les consignes.  
Ainsi, j'ai choisi de reprendre la maquette présentée en variant légèrement les couleurs principales de l'interface.  
Dans un premier temps j'ai créé l'ensemble de mon projet sur mon ordinateur avant de créer mon premier commit pour envoyer les fichiers sur le répertoire github correspondant.

## Dynamiser vos sites web avec Javascript

La seconde étape a été de rassembler les images dans le dossier du même nom. On y retrouve les images de chacun des dés ainsi que le fond choisi dans les tons définis par ma charte graphique.

En effet j'ai choisi d'axer ma gamme de couleur sur des tons orangés, qui attirent le joueur et rendent le jeu chaleureux. Dans mon fichier « style.css » on retrouve les teintes choisies ainsi que la police Lato qui nous a été demandée.

Une fois la banque d'image créée. J'ai concentré mon effort sur les premières fonctionnalités à développer dans mon fichier « index.html ».

Pour permettre un rendu plus actuel et favorisant l'expérience utilisateur, j'ai décidé d'utiliser Bootstrap. Tout d'abord, cela m'a servi à créer un modal afin de lancer la nouvelle partie via un menu en cliquant sur le bouton « New Game ». Celui-ci permettant aux deux joueurs d'entrer leur nom tout en prenant connaissance des règles du jeu. Ensuite il a fallu créer les cadres de chacun des joueurs ainsi que les boutons de jeu auxquels sont ajoutés des icônes au format \*.svg toujours dans le but d'améliorer l'expérience utilisateur.

Un fois tous les éléments de bases créés, il s'agissait de rendre l'ensemble dynamique grâce au fichier « app.js ».

Dans un premier temps, les variables ont été définies. La plupart de ces variables faisant appel à celles définies dans le fichier HTML via leur identifiant.

La première fonction définie est celle d'initialisation du jeu avec mise à zéro des valeurs. Dans cette fonction, on récupère aussi les noms des joueurs qui auront été rentrés dans le menu popup suite au clic sur le bouton « New Game ».

Ensuite, les boutons « Roll » et « Hold » servent respectivement à lancer les dés et à enregistrer le score de chaque manche dans le total du chaque joueur. Lorsque le dé vaut 1, le joueur passe son tour. Cela nécessite aussi la mise en place d'une fonction qui vérifie qu'avant de changer de joueur, le score de 100 n'a pas déjà été atteint pendant la manche en cours. S'il a été atteint, le prénom du joueur vainqueur est remplacé par « Winner ! », sinon la fonction « nextPlayer() » se déclenche et le jeu continue.

Des commits réguliers ont été effectués pendant tout le projet afin d'enregistrer les mises à jour au fur et à mesure du développement.

2. 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...

Langages : HTML, CSS

Frameworks : Bootstrap, documentation technique sur [getbootstrap.com/](https://getbootstrap.com/)

Logiciels : Visual Studio Code

Plateforme en ligne : repl.it et github pour héberger le jeu

Ressources (images) : Unsplash

Documentation : cours de STUDI,

Application mobile Mimo et glossaire <https://getmimo.com/>

3. 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.

Ce jeu a été réalisé pour STUDI en respectant les consignes de l'évaluation

4. Informations complémentaires (*facultatif*)