**Vous devez produire deux pages HTML, une de création l’autre de consultation, représentant un gros formulaire de création de personnage contenant chacun des champs suivants. Assurez-vous d’avoir une BELLE présentation.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom du champ | Type | Modifiable (Création) |
| Section "Joueur" | | |
| Nom du joueur | String | Oui |
| Mot de passe | String | Oui |
| Section "Personnage" | | |
| Nom du personnage | String | Oui |
| Divinité | Selection | Oui |
| Alignement | String | Non |
| Classe | Selection | Oui |
| Niveau | Int | Oui |
| Race | Selection | Oui |
| Genre | Choix unique | Oui |
| Âge | Int | Oui |
| Catégorie de taille | String | Non |
| Taille | Float | Oui |
| Poids | Float | Oui |
| Langues | Strings | Oui |
| Couleur des yeux | Couleur | Oui |
| Couleur des cheveux | Couleur | Oui |
| Section "Caractéristiques" | | |
| Force | Création : 3 int | Oui |
| Visualisation : int |
| Dextérité | Création : 3 int | Oui |
| Visualisation : int |
| Constitution | Création : 3 int | Oui |
| Visualisation : int |
| Intelligence | Création : 3 int | Oui |
| Visualisation : int |
| Sagesse | Création : 3 int | Oui |
| Visualisation : int |
| Charisme | Création : 3 int | Oui |
| Visualisation : int |
| Bonus de force | Int | Non |
| Bonus de dextérité | Int | Non |
| Bonus de constitution | Int | Non |
| Bonus d'intelligence | Int | Non |
| Bonus de sagesse | Int | Non |
| Bonus de charisme | Int | Non |
| Réflexes | Int | Non |
| Vigueur | Int | Non |
| Volonté | Int | Non |
| Section "Compétences" | | |
| Acrobatie | Choix multiples | Oui |
| Arte de la magie | Choix multiples | Oui |
| Artisanat | Choix multiples | Oui |
| Bluff | Choix multiples | Oui |
| Déguisement | Choix multiples | Oui |
| Diplomatie | Choix multiples | Oui |
| Intimidation | Choix multiples | Oui |
| Perusasion | Choix multiples | Oui |
| Perception | Choix multiples | Oui |
| Survie | Choix multiples | Oui |
| Section "Équipement" | | |
| Arme | Selection | Oui |
| Armure | Selection | Oui |
| Classe d'armure | Int | Non |

* Intégrez le script « FakeDB.js » dans vos pages HTML pour simuler la base de données.
* Votre application web comportera 4 pages :
  + Une page d’inscription/connexion;
    - Permet de se créer un compte ou de se connecter. Lorsque la connexion est faite, se rendre sur la page « Liste des personnages »;
  + Un formulaire de création de nouveau personnage;
    - Formulaire permettant de créer un nouveau personnage;
  + Un formulaire de visualisation de personnages;
    - Formulaire où l’on peut voir un personnage existant;
    - Sur cette page, il est seulement possible de rajouter des compétences si tous les points n’avaient pas été utilisés et d’enlever ou ajouter des armes et armures.
  + Une liste de tous les personnages existants qui appartiennent au joueur.
    - Permet de voir une liste, générée en DOM, présentant le résumé de tous les personnages appartenant au joueur connecté.
* Assurez-vous que les champs non modifiables des formulaires ne puissent vraiment pas être modifiés!!!!!
* Assurez-vous que vos trois pages respectent les règles d’ergonomie vues en classe;
* Utiliser (**SANS MODIFIER**) le module JavaScript qui vous sera fourni afin de simuler une base de données;
* Pour chacun des champs de la page « Création », faites la validation de son entrée lorsque celui-ci perd le focus :
  + Nom du joueur : Caractères alphanumériques, minimum de 4;
  + Mot de passe : au moins 1 majuscule, au moins 1 chiffre, au moins 1 caractère parmi les suivants «  #?!@$%^&\*-», minimum 8 caractères ;
  + Nom et langues : caractères alphabétiques seulement;
  + Niveau : entier compris entre 1 et 20;
  + Taille : doit être un entier non négatif représentant des centimètres compris entre le minimum et le maximum possible selon la catégorie de taille;
  + Poids : doit être un entier non négatif représentant des kilogramme compris entre le minimum et le maximum possible selon la catégorie de taille;
  + Age : doit être un entier non négatif compris entre le minimum et le maximum possible selon la race;
  + Couleur des yeux et cheveux : valider que la valeur reçue est bien un hexadécimal;
  + Force, dextérité, constitution, intelligence, sagesse, charisme : lors de la création, appuyer sur un bouton cliquable UNE SEULE FOIS qui va générer trois nombres aléatoires entre 1 et 6. Lors de la visualisation du personnage, montrer la somme de ces 3 nombres en plus du modificateur de race, s’il y en a un.
* Les champs suivants ont un comportement spécial :
  + Utiliser la fonction de hachage présente dans le module JavaScript afin de hacher le mot de passe avant de le stocker dans la « base de données »;
  + L’alignement doit être le même que celui de la divinité, se mettre automatiquement lorsque la divinité est sélectionnée et ne peut pas être modifié par l’utilisateur;
  + La catégorie de taille du personnage doit se mettre automatiquement lorsque la race est sélectionnée et ne peut pas être modifiée par l’utilisateur.
  + Bonus de caractéristiques : les bonus doivent se calculer automatiquement selon la valeur de la caractéristique;
  + Réflexes, vigueur, volonté : ces champs doivent être calculés automatiquement selon le bonus de caractéristique approprié;
  + Le personnage peut choisir au maximum 3 compétences. Il est possible d’en choisir plus si le modificateur de race modifie le nombre de compétences maximales.
  + À chaque fois que le joueur choisi une arme ou une armure pour son personnage, ajouter, en DOM, un nouveau sélecteur d’arme ou d’armure. Un personnage peut donc avoir plusieurs armes ou armures.
  + La classe d’armure est calculée automatiquement selon les armures qu’a le personnage, le champ ne peut donc pas être modifié par l’utilisateur.

Pour passer les informations entre les pages (par exemple l’id du joueur ou l’id du personnage à afficher), passez les informations dans votre url :

Ex : <a href= " .\visualisser.html?idJoueur=1&idPerso=5">Le lien</>

Pour récupérer les informations présents dans votre url, utilisez la [fonction suivante](https://stackoverflow.com/questions/814613/how-to-read-get-data-from-a-url-using-javascript?utm_medium=organic&utm_source=google_rich_qa&utm_campaign=google_rich_qa):

function parseURLParams() {

var url = window.location.href;

var queryStart = url.indexOf("?") + 1,

queryEnd = url.indexOf("#") + 1 || url.length + 1,

query = url.slice(queryStart, queryEnd - 1),

pairs = query.replace(/\+/g, " ").split("&"),

parms = {}, i, n, v, nv;

if (query === url || query === "") return;

for (i = 0; i < pairs.length; i++) {

nv = pairs[i].split("=", 2);

n = decodeURIComponent(nv[0]);

v = decodeURIComponent(nv[1]);

if (!parms.hasOwnProperty(n)) parms[n] = [];

parms[n].push(nv.length === 2 ? v : null);

}

return parms;

}