

Marvelous Games

par

Antoine Janelle (2325061) et Mathis Lemieux (2272974)

Travail présenté à

Stéphanie Garcette

Collège de Bois-de-Boulogne

360-1 : WE-BB INITIATION AU DÉVELOPPEMENT WEB GR.05

Le 6-12-2023

Table des matières

1. Présentation du site Web	3
2. Justification des différences entre le prototype et le projet final	3
3. Auto-évaluation	3
Quels ont été les défis?	3
Qu'est-ce qui a bien été ou non dans le projet et le travail d'équipe? Pourquoi? .Erreur! Signet non défini.	
Êtes-vous satisfait du projet réalisé? Nommez au moins un point fort et un point faible. .Erreur! Signet non défini.	
4. Lien vers le dépôt git	3

Antoine : création de l'interface de base, bannière et onglet de navigation. Et création de la page d'accueil et à propos.

Mathis : création de la page jeux et contact.

1. Présentation du site Web

Voici notre projet nommé 'Marvelous Games'. Nous souhaitons créer un site inspiré des sites de jeux flash de notre enfance. Ces sites nous avaient, à nous deux, beaucoup impactés. Nous voulions donc en créer un tout en conservant un aspect simple. Pour ce site, nos principales inspirations étaient Friv et AndKon. Nous aimions l'aspect simple et ludique de ces deux sites et voulions maintenir un visuel simple tout en restant plaisant à regarder. (70 mots)

2. Justification des différences entre le prototype et le projet final

Pour la version HTML et CSS de notre site, nous avons grandement simplifié l'interface. Il y a moins de pages, moins de texte et moins de contenu en général. Nous n'avons pas mis de barre de recherche ; la raison simple est que nous ne savons pas comment en faire une en HTML, et nous n'avons pas pris la peine d'essayer. Nous avons enlevé une des trois couleurs, le vert, puisque nous n'y trouvons pas d'utilité pertinente. En gros, le site a moins contenu comparer au prototype Figma, mais il garde l'essentiel. (93 mots)

3. Auto-évaluation

Il y a eu quelques défis rencontrés. Au départ, cela a été simplement de se souvenir de toutes les connaissances apprises en cours. Ensuite, c'était simplement de placer le contenu à un emplacement spécifique sur la page, ce qui prenait beaucoup d'essais et d'erreurs.

Le côté GitHub et GitKraken a bien été, une fois compris, l'utilisation était simple, pratique et rapide. Le travail en équipe s'est bien passé aussi grâce à la facilité de communication entre nous deux.

Nous sommes fiers du projet, nous aimons la simplicité de la navigation et de l'interface. En revanche, nous aurions aimé y mettre plus de contenu. (92 mots)

4. Lien vers le dépôt git

https://github.com/Pompano74/TP3_WEB