

Lorsque l'on lance le serveur avec la commande `node server.js`, et que dans la barre de recherche du navigateur web on écrit l'URL suivant :

<http://localhost:8080>

- Vous vous retrouvez alors sur la page d'accueil (également accessible via l'URL <http://localhost:8080/index.html>). Cette page affiche un logo, puis un texte d'introduction, 3 images cliquables (amènent sur les pages des images respectives) et enfin un bouton qui, une fois cliqué, conduit sur la page web du mur d'images.

**Code :** Le code est une simple page HTML générée de façon statique, qui est reliée au fichier CSS par la balise href. Une balise div contient les images afin de les réunir dans un seul bloc. Le bouton renvoie vers l'URL `/images` qui mène vers le mur d'images.

- Le mur d'images contient un bouton en haut à gauche pour revenir à la page d'accueil, un titre ainsi que les 53 images cliquables (amènent sur les pages des images respectives).

**Code :** Le code HTML est généré dynamiquement. L'attribut media screen qui gère le bloc des colonnes par le biais du sélecteur CSS `#wall_all_images_container` permet de gérer le nombre de colonnes en fonction de la taille de l'écran (les colonnes varient de 1, 3, 5 à 7). La balise `<a>` envoie une requête au serveur : `/index.html` qui renvoie au menu. Les balises `<a>` des images envoient une requête au serveur : `/page/imageN` avec N le numéro de l'image miniature sur laquelle on clique. Afin que l'ajout d'image se fasse automatiquement dès lors que l'on rajoute une image dans le répertoire images, la construction du code HTML du mur d'images se fait à l'aide d'une boucle for dans le serveur en JavaScript qui itère autant de fois qu'il y a d'images dans le répertoire et les parcourt, ce qui permet de créer le nombre de balises nécessaire pour chaque image. Afin de sélectionner que les petites images, on met dans le code JavaScript une condition qui vérifie que le nom de la ressource se termine bien par `"_small.jpg"`.

- Une page associée à une image est structurée de sorte à posséder un bouton en haut à gauche pour revenir sur le mur d'images, une grande version de l'image au milieu de l'écran suivie juste en dessous d'un espace où mettre un commentaire (cliquez sur partager pour le publier), d'une description de l'image, et en dessous encore les images miniatures de l'image précédente et de l'image suivante (cliquables également).

**Code :** Cette page est également générée dynamiquement. En utilisant la méthode `split` en JavaScript, nous récupérons l'identifiant contenu dans l'URL. Cet identifiant est essentiel car il permet de déterminer les requêtes correspondantes à l'image à afficher en grand sur la page, ainsi que celles des images précédente et suivante. Les balises `href` de ces images sont similaires à l'URL de la page actuelle, à la différence que l'URL de l'image précédente aura un identifiant diminué de 1 et celle de l'image suivante aura un identifiant augmenté de 1. Le commentaire, est une partie d'une donnée envoyée par le formulaire `<form>` du code html qui est contenu dans le corps de la requête POST, celui-ci est isolé et stocké dans un tableau qui contiendra le code HTML du commentaire(avec le commentaire dedans). Si il existe déjà un commentaire, alors le nouveau code HTML est concaténé avec le celui qui était à l'emplacement du tableau correspondant et est inséré à cet endroit.

Chaque page générée dynamiquement est simplement un bloc de texte concaténé au fur et à mesure dans le serveur JavaScript qui est envoyé en réponse par le serveur au client.

Vous trouverez dans le tableau suivant, une liste de toutes les ressources utilisées par le site web :