



Parcours : DISCOVERY 101

Module : HTML & CSS

ÉVALUATION - BLACK PANTHER

Tous vos travaux devront être déposés sur votre compte Github

I - Introduction

Repository Name : SAYNA-HTMLCSS-PANTHER

La totalité de vos fichiers source, sauf tous les fichiers inutiles (binary, temp files, obj fichiers,...), doivent être inclus dans votre livraison, dépôt Github.

Vous avez démontré certaines capacités pour le développement informatique. Ce tronc commun a permis de proposer une base commune pour maîtriser et vérifier les compétences en HTML/CSS/Sass. Ce module touche désormais à sa fin et un dernier projet doit être effectué pour 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 HTML/CSS/Sass 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

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 sont présents à la suite de ce document.

Pour réaliser ce projet, vous avez 1 semaine, du Lundi au Samedi dernier délai. Il est possible de déposer votre évaluation en avance si vous le souhaitez grâce au formulaire de rendu.

Le rendu de l'évaluation se fera sur Github en respectant impérativement la nomenclature suivante :

SAYNA-HTMLCSS-PANTHER

Consignes pour le rendu du projet :

- Nommer votre projet en respectant la nomenclature
- Déposer votre projet sur Github dès le début et actualisez-le au fur et à mesure de votre avancée
- Les notions de responsive ont été demandées, mais pas détaillées. Vous prendrez donc les décisions de positionnement du contenu sur format mobile. Faites preuve de bon sens et cherchez des inspirations sur le web.

Notes pour les apprenants :

- Lisez l'intégralité de l'énoncé dès le début pour bien commencer.
- Prenez le temps de coder en commentant votre code dès qu'il est nécessaire. Il faut que le correcteur puisse comprendre ce que vous avez fait !
- S'il vous manque certaines informations ou assets, prenez la liberté de prendre des initiatives et d'y répondre au mieux tout en respectant les demandes initiales du client (délais, fonctionnalités et aspects visuels).
- La maquette affiche énormément de détails sur le choix des couleurs, les bordures, les espacements entre chaque élément et le design de chaque composant. Faites en sorte de respecter le plus possible la fidélité de cette maquette.
- Privilégiez d'abord l'insertion de tous les éléments des différentes pages et, au fur et à mesure, réalisez la liste des animations et des fonctionnalités.
- Le plus important à retenir : Prenez du plaisir et surpassez-vous ! Montrez-nous de quoi vous êtes capables en nous proposant votre meilleure version du site dédié à l'univers de BLACK PANTHER.

IV - Ressources utiles

- **Maquettes**

- Maquette_accueil.pdf
- Maquette_wakanda.pdf
- Maquette_enigme.pdf

- **Prototype**

- Pas de prototype présent, référez-vous aux instructions des fonctionnalités et des animations (voir à la suite), afin de prendre en compte tous les éléments à intégrer dans ce projet.

- **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 */;

- back_footer.png

- footer1.png

- footer2.png

- footer3.png

- footer4.png

- footer5.png

- footer6.png

- icon_facebook.png

- icon_instagram.png

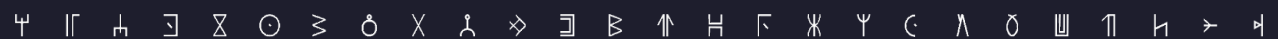
- icon_MARVEL.png

- icon_SAYNA.png

- icon_twitter.png

- icon_tiktok.png

- [illegible]



V - Animations et Fonctionnalités

Animations à réaliser en CSS :

- Dans le header, les rubriques du menu doivent être soulignées (en blanc) lorsque la souris survole l'élément. Lorsqu'on se situe dans une rubrique, celle-ci s'affiche dans le menu en souligné et en couleur (violet).
- Sur les boutons présents dans les formulaires, ajouter un effet "hover" lorsque la souris survole l'élément : surbrillance autour du bouton dans les mêmes couleurs que le bouton.
- Les logos des réseaux sociaux situés en haut de la page ont un effet "hover" lorsque la souris survole l'élément : le logo change couleur pour passer en blanc.
- Le logo SAYNA X MARVEL possède un effet "hover" lorsque la souris survole l'élément : le logo change couleur pour passer en violet.
- Les éléments du footer fonctionnent de la manière suivante :
 - Le logo SAYNA X MARVEL + le cercle violet (qui englobe les logos) doivent, au passage de la souris, zoomer de 10%. Attention le zoom s'effectue d'un bloc (Cercle + Logos)
 - Les logos réseaux sociaux + le cercle qui les entoure (qui englobe les logos) doivent, au passage de la souris, zoomer de 10%. Attention le zoom s'effectue d'un bloc (Cercle + Logo)
- **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).

