



PROJET

PROGRAMMATION AVEC JAVASCRIPT

PARTIE 1

CRÉATION DES

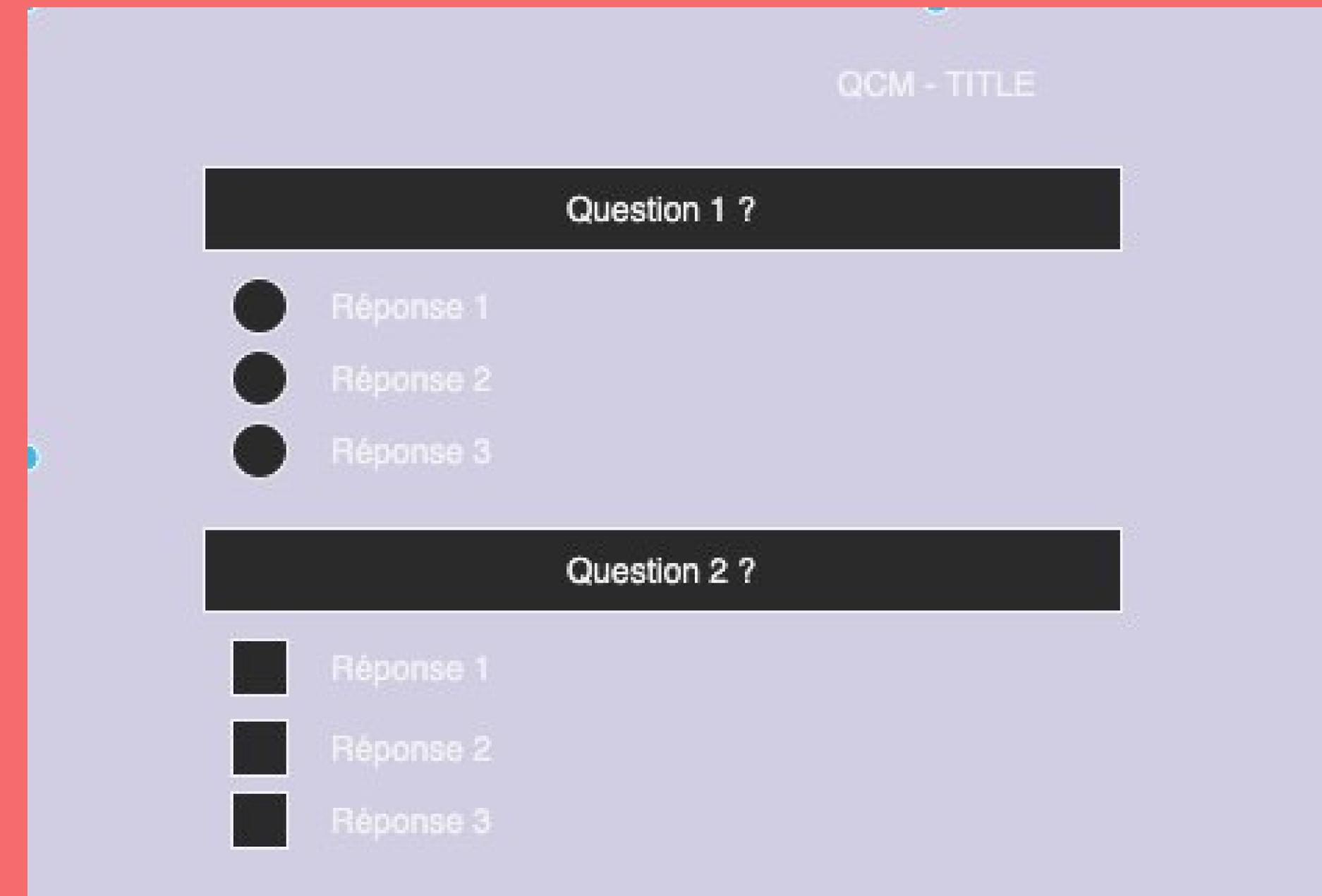
ELEMENTS HTML

L'exercice consiste en la création d'une page HTML comportant deux questions.



L'exercice consiste en la création d'une page HTML comportant deux questions. Vous avez la liberté de choisir les intitulés des questions, par exemple "Quelle est la capitale de la Mauritanie ?" pour la première question.

Pour la première question, les réponses devront être présentées sous forme de boutons radio, avec un seul choix possible. Pour la deuxième question, les réponses devront être présentées sous forme de cases à cocher (checkbox), avec plusieurs choix possibles.



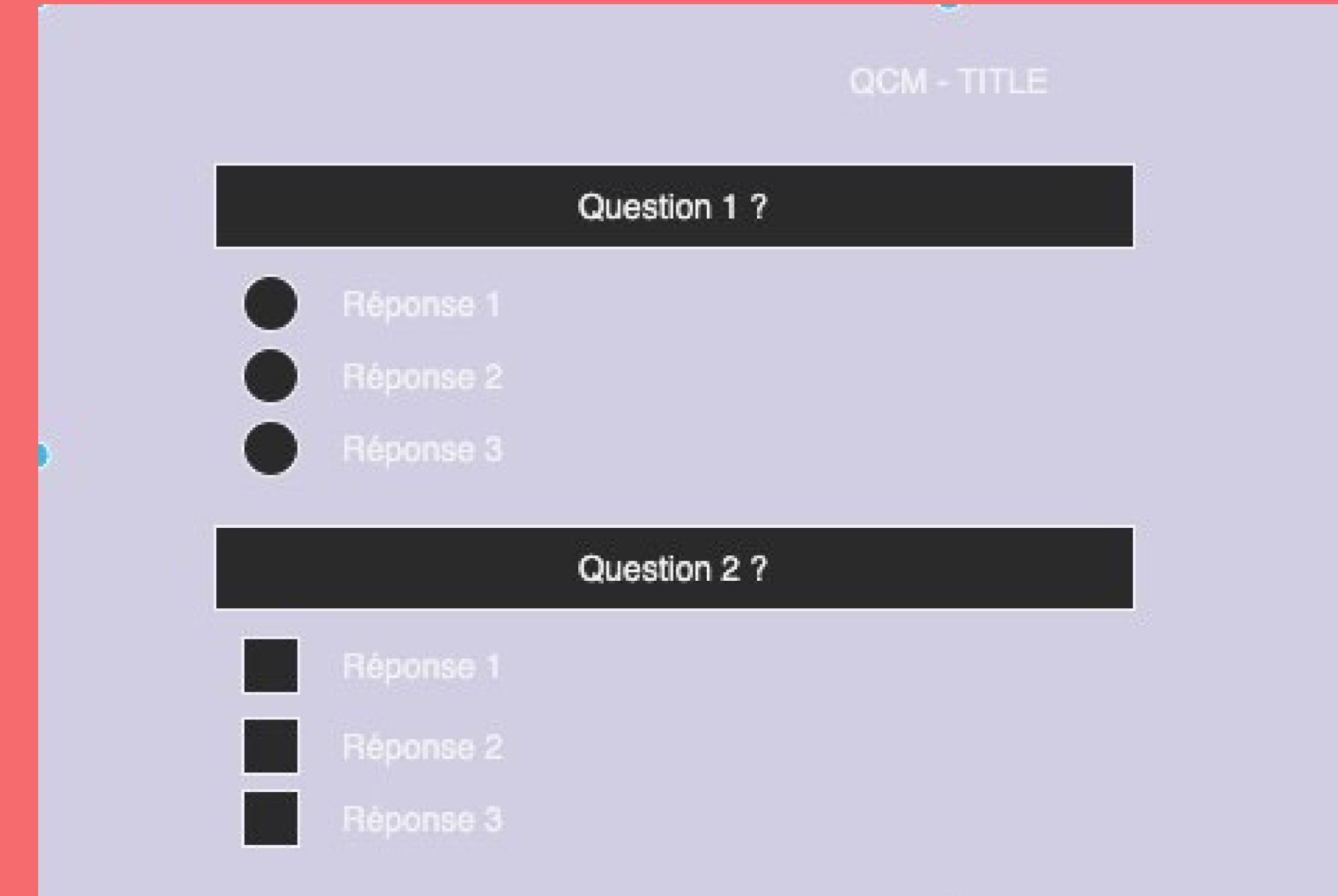
PARTIE 2

DÉCORATION

L'exercice consiste à apporter du style à la page HTML



L'exercice consiste à apporter du style à la page HTML créée lors de la première partie de l'exercice, en y ajoutant des éléments de "décoration" tels que la couleur de texte, la police de caractère, l'espacement et la position des éléments.



OCM - TITLE

Question 1 ?

- Réponse 1
- Réponse 2
- Réponse 3

Question 2 ?

- Réponse 1
- Réponse 2
- Réponse 3

PARTIE 3

DYNAMISME

L'objectif est d'apporter du dynamisme au site.



L'objectif de cette troisième et dernière partie de l'exercice est d'apporter du dynamisme au site en rendant la gestion des réponses interactive et en ajoutant des messages de confirmation pour indiquer si la réponse est correcte ou incorrecte.

Question 1 ? (Réponse 2 correcte)

-
-
-

La réponse est correcte

Question 2 ? (Réponse 1 et 3 correctes)

-
-
-

La réponse est incorrecte

REMARQUE

Il est important de noter que le CSS des réponses doit également être pris en compte pour s'assurer que la mise en page est cohérente et que les messages de confirmation sont clairement visibles. Il est recommandé de tester le code sur différents navigateurs et appareils pour s'assurer que la page fonctionne correctement sur tous les supports.



BONUS

Pour ceux qui souhaitent ajouter des fonctionnalités à leur projet de jeu-questionnaire, voici deux consignes supplémentaires à suivre :

- Stocker les questions et réponses dans un objet : plutôt que de simplement énumérer les questions et les réponses dans le code, créez un objet qui contient toutes les questions et les réponses. Chaque question devrait être une propriété de l'objet avec sa réponse correspondante comme valeur.
- Afficher la note sous le format X/2 : après que l'utilisateur ait répondu à toutes les questions, affichez sa note sous la forme X/2 où X est le nombre de questions auxquelles il a correctement répondu et 2 est le nombre total de questions dans le jeu. Par exemple, si l'utilisateur a correctement répondu à une question et incorrectement répondu à une autre, affichez 1/2 comme note finale.

GOOD LUCK

