

## ▀ ▀ ▀ Modèle de copie :

**Dynamiser vos sites web avec Javascript**

**GDWFSDVSWEBAJAVAEXAIII1A**

**Ceci est un modèle de copie. N’oubliez pas de renseigner vos prénom/nom, ainsi que le nom et le lien vers le projet.**

**Vous pouvez bien sûr agrandir les cadres pour répondre aux questions sur la description du projet si nécessaire.**

**Prénom :**Hashley

**Nom :** Fraichot

**ATTENTION ! PENSEZ À RENSEIGNER VOS NOM ET PRÉNOM DANS LE TITRE DE VOS FICHIERS / PROJETS !**

Nom du projet : jeux de dés

Lien Github du projet : https://github.com/Sakumii/Eval\_2.git

Lien Drive du projet (si nécessaire) : ………

URL du site (si vous avez mis votre projet en ligne) : ……….

**Description du projet**

1. Décrivez les tâches ou opérations que vous avez effectuées, et dans quelles conditions. Dans cette rubrique, le jury cherche à voir comment vous procédez : comment vous organisez votre travail, comment vous réalisez concrètement la tâche ou l’opération pas à pas.

Utiliser un langage professionnel. Employez le « je », car vous parlez en votre nom. Vous pouvez écrire au temps présent.

Pour ce projet étant donner qu’il faut se référer à la maquette fournis dans l’énoncer pour l’application je commence par sélectionner mes outils de travail. Je vais évidement crée mon dépôt GitHub et le cloner dans mon dossier pour pouvoir faire mes commit régulier.

Je sais que je vais avoir besoin d’images pour mon dé donc je cherche les bon .svg (je prends du .svg pour pouvoir modifier mes images comme je le souhaite) tout de suite pour gagner du temps plus tard pendant la mise en place de mon css.

Je crée ensuit mes fichier et dossier de base dont un dossier images qui accueillera mes .svg.

Une fois mes bases établies, et mes outils mis en place je vais faire mon premier commit sur mon GitHub.

Je vais commencer par mon html. J’inclus Bulma se qui me facilite grandement le découpage de ma page et le placement de mes éléments par la suite avec mon css. Une fois que j’ai créé mes différents blocks, je créer mes titres, boutons et j’insère aussi mes icones en svg. Grace à un plugin de Visual studio code (live server) je peux voir mes modifications en directe et une fois que cela me convient je commit sur mon GitHub.

Je fais un peut de css pour que tout s’aligne correctement et je peux commit une fois que je me suis assurer que tout est bien en place.

Juste avant d’attaquer le javascript j’ai besoin de visualisée tout se que j’aurais à mettre en place, donc je liste tout sur une feuille de brouillon rapidement pour ne rien oublier.

Je peux enfin me mettre au javascript et je vais d’abord créer mes variables et mon tirage de numéros random pour mon dé. Je décide ensuite de créer les évènements de mes différents boutons pour finir par mes fonctions nouveau joueur et init.

Il ne me reste plus qu’a tester mon jeux et quant tout fonctionne correctement je commit le tout sur mon GitHub.

J’ai évidement pris soin de commit régulièrement à chaque fin de session de travail et de commenter mon code pour m’y retrouver.

1. Précisez les moyens utilisés. Expliquez tout ce dont vous avez eu besoin pour réaliser vos tâches : langages de programmation, frameworks, outils, logiciels, documentations techniques, etc...

Pour ce projet j’ai utilisé :

-Visual studio code .

-le framework Bulma.

- le site ui colors.

-GitHub .

-la documentation MDN.

1. Contexte. Les noms des organismes, entreprises ou associations, dans lesquels vous avez exercé vos pratiques

NB: Pour le cas des exercices et évaluations demandées sur la plateforme Studi, il s'agit de...Studi.

Cette évaluation d’entrainement m’est mis a disposition par Studi.

1. Informations complémentaires (*facultatif*)