

PROJET DU PARC NATUREL DAJUTO



Par Damien Boy, Thomas Boscaro et Justine Charlot

Le Style Tiles

Les Polices d'écriture

Pour la police, nous sommes restés sur un style classique :

- **Noto Serif JP** : Pour le **titre principal**, style **simple, épuré**.
- **Roboto** : police simple, claire, **classique et accessible** pour tous les utilisateurs.

Pour le titre principal, nous souhaitons utiliser la police **Hiro Misake** sur Dafont, avec un style rappelant la **calligraphie, symbole traditionnel des arts** au **Japon**. Cependant, suite à un problème technique, nous avons renoncé à l'utiliser.

Les Couleurs

- **blanchedalmond** - **rgb(255, 235, 205)** : utilisée pour le **fond**, nous avons fait le choix d'une **couleur douce, claire, pastel**. Elle rappelle les couleurs de la **terre** et de la **forêt**.
- **Beige** - **rgb(248, 220, 178)** : utilisée pour les articles, **couleur similaire au background**, avec une légère différence pour les distinguer du fond. Une **box-shadow** est également mise en place pour créer du relief sur les articles.
- **rose pâle** - **rgb(255, 198, 239)** : évoque la couleur de la fleur de cerisier, symbole populaire de la nature japonaise.

Les Images utilisées

1. Les Mascottes

Le **Tanuki**, ou chien riverain en français, est un animal vivant au Japon.

Dans la légende, il incarne également le **symbole de réussite du commerce** et de **prospérité**.



Le **panda roux** est présent au **Japon** dans le parc de la ville de **Mishima**. Ou encore le **zoo naturel Phoenix**. Il apparaît également dans la **culture manga** et animation, telle que **Aggretsuko** par exemple.



2. La bannière

Il s'agissait au départ d'une photographie d'un lac avec un village situé sur la rive d'en face. Nous avons choisi de l'effacer et le remplacer par des arbres à l'aide de l'IA. Finalement pour des raisons de **responsivité** et d'**esthétique**, nous avons pris le parti d'afficher seulement un flan de la colline, gardant un aspect authentique (car non modifier) et **"mystérieux"/intrigant**, car en dévoilant pas toute la beauté du site, et piquant ainsi la curiosité du potentiel visiteur.

3. Les articles

Disposés par deux sur chaque ligne en version **écran d'ordinateur** (horizontal), ces derniers s'alignent un par un lorsque nous utilisons un **écran type téléphone** (verticale). Reprenant ainsi la disposition indiquée dans la maquette.

La **couleur de fond** utilisée se veut **sobre et discrète**, tout en rappelant celle du ciel aperçue dans la bannière. Une animation se lance au survole de chacun des articles par la souris. Le fond devient rose pale, en référence aux renommés **Sakura** (fleurs de cerisiers) qui sont perçus comme l'un des emblèmes du Japon. Dans le même temps, un léger **zoom avant** ainsi qu'un **léger pivot** s'actionnent pour donner une **sensation de plongée**, incitant le lecteur à vouloir cliquer pour en savoir plus.

LA JUSTIFICATION DES CHOIX

Le Responsive

Nous avons utilisé 4 **breakpoints** pour couvrir un maximum de taille d'écran :

- **@media only screen and (min-width: 1360px)**
- **@media (max-width: 1359px) and (min-width: 901px)**
- **@media (max-width: 900px) and (min-width: 588px)**
- **@media (max-width: 587px) and (min-width: 0px)**

Il n'y a que très peu de CSS, en dehors des médias, pour éviter des bugs liés à la compatibilité du CSS. Il nous est arrivé que les pages ignorent hors des médias le CSS par défaut.

Certaines animations changent en format téléphone, pour correspondre à la disparition de la souris, remplacé par les doigts. À partir du téléphone également, les images des sections ont une taille maximale, pour éviter les dépassements quand on arrive au breakpoint sus-nommé.

Aussi, **les articles changent d'ordre et de forme** en fonction des tailles d'écran.

Les keyframes

Nous avons dressés toute une liste de keyframes à notre disposition pour multiplier les effets. Nous allons tout d'abord vous les présenter rapidement :

- **@keyframes glisse** : l'élément va de l'extérieur du cadre à sa position initiale.
- **@keyframes fondu** : l'élément fait une Apparition progressive sur l'écran.
- **@keyframes cœur** : l'élément reproduit le battement d'un cœur.
- **@keyframes zoom** : l'élément fait une apparition avec zoom avant.
- **@keyframes slideln** : l'élément fait une apparition en glissant à partir de la gauche.
- **@keyframes flotte** : l'élément effectue un mouvement de flottaison dans l'air.

Chacune d'entre elles a pour but d'évoquer la **légèreté, la douceur** via des mouvements lents ou grâce à l'apparition en fondu, comme la simulation d'un **battement de cœur**, utilisée pour animer les mascottes **lorsque l'utilisateur clique dessus** par exemple.

