

Tache Nolan

Avant toutes choses :

-Faire des class qui montre un chemin :

Vous faites la page d'accueil --> class="accueil-nom de la 1ere class-(si une deuxième class dans la class mettre le nom de la 2nd)"

-Faire le responsive de la page (*display: flex pour pouvoir bouger les éléments comme vous le 'souhaité'*)

-Pour chaque module, faire une section (*menu = nav/header, image personnages = section, pied de page = footer*)

-Si ça vous aide faire un schéma !

-Pour vous aider cherchez sur internet (*blog, open classroom ...*)

-Testez votre html sur plusieurs navigateurs !

-Si des éléments sont déjà créer, réutilisez les pour les futurs pages (*navbar,footer, en-tete de page, tableaux ...*)

Éléments faits qui seront réutilisables sur les autres pages :

-Footer (bas de page)

- tableau (tierlist, guide)

-navbar (menu)(bientôt fini)

-en-tete de page (la ou il y a le nom de la catégorie) (bientôt fini)

Éléments css :

Couleur rouge = #EB0000

Couleur background = black

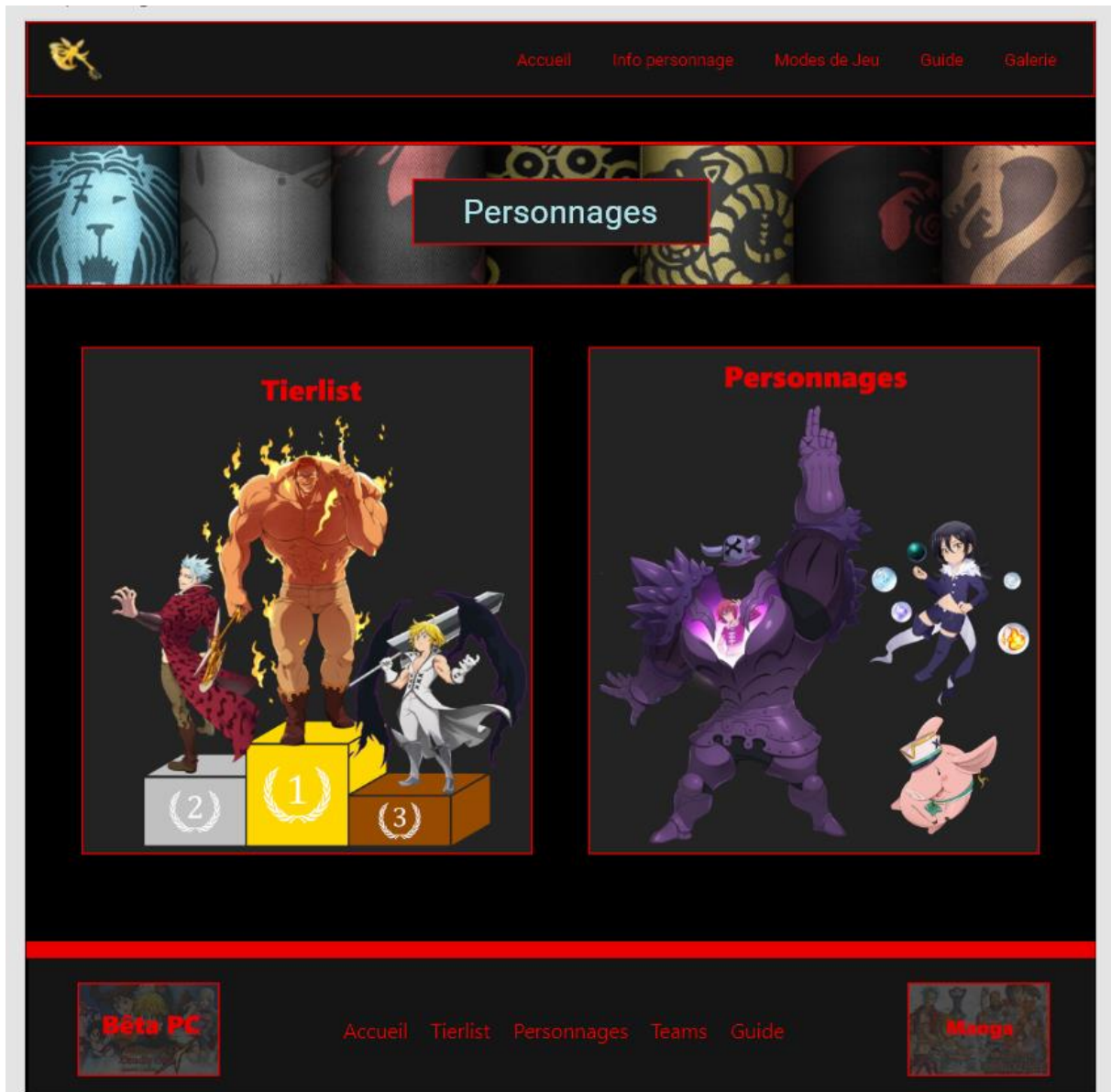
Couleur grise/noir = #232323

Couleur Bleu : #AFE7EF

Couleur orange/beige = #D3A684

Tache 1 :


Faire la **page à choix** de la catégorie **personnage** :

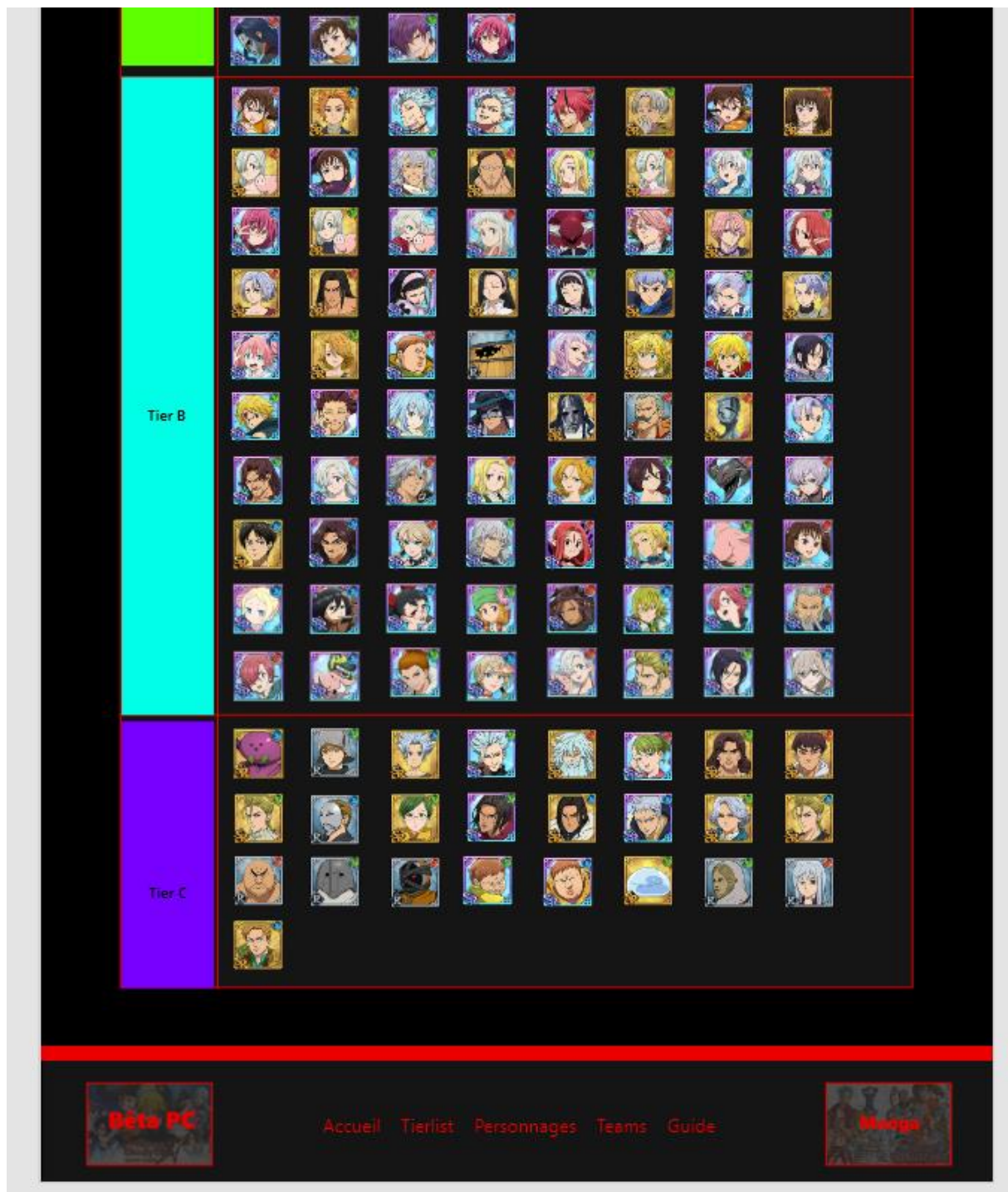


Faire la page **Tierlist** (avec la tierlist que Romain à fait, elle est dans le github dans sa branche) :

[Accueil](#)[Info personnage](#)[Modes de Jeu](#)[Guide](#)[Galerie](#)

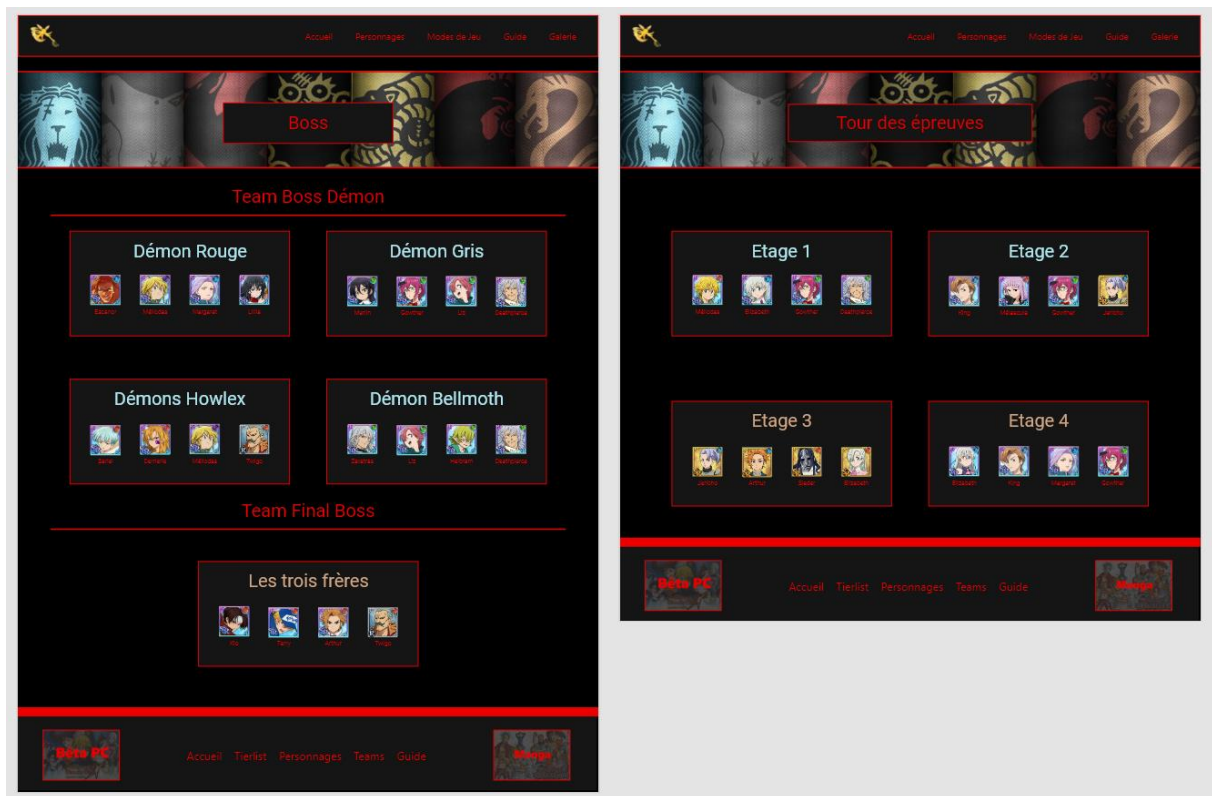
Tier List

Best Tier								
Good Tier								
								
Tier A								
								
								
								
								
								
								
								




Tache 2 :

Faire 2 pages de mode de jeu (avec les éléments disponibles + ceux que tu vas créer):









Tache 3 :





















Faire 2 pages de guides dans la catégorie guide (avec les éléments dispos + ceux que tu vas créer) :




[Accueil](#) [Personnages](#) [Modes de jeu](#) [Guide](#) [Galerie](#)




Guide aliment

Aliment	Ingrédient	Bonus de l'aliment
 Tortue aux légumes		EXP +100%
 Tortue sacrée		EXP +100%
 Steak de bœuf au poivre		Taux de perforation +20%
 Tortue au lait		EXP +100%
 Poulet Matarango rôti au miel		Attaque +10%
 Tomagoyaki de poulet Matarango		Attaque +10%
 Poulet Matarango grillé au beurre		Attaque +10%
 Steak de bœuf aux herbes		Taux de perforation +20%
 Pudding au lait		Gold +100%
 Steak de bœuf au poivre		Taux de perforation +20%





[Accueil](#) [Tierlist](#) [Personnages](#) [Teams](#) [Guide](#)








[Accueil](#) [Personnages](#) [Modes de jeu](#) [Guide](#) [Galerie](#)



Guide stuff

Equipement	Farm	Bonus
 Attaque	Chapitre 1	+20% ATTAQUE
 Def Crit	PVP	+30% DÉFENSE CRITIQUE
 Deg Crit	PVP	+20% DOMMAGE CRITIQUE
 Taux Crit	Chapitre 4	+30% TAUX DE CRITIQUE
 Résistance Crit	Chapitre 5	+20% RÉSISTANCE CRITIQUE
 Defense	Chapitre 2	+20% DÉFENSE
 PV	Chapitre 3	+20% POINT DE VIE
 Vol de Vie	PVP	+15% VOL DE VIE
 Régénération	Chapitre 6	+10% TAUX DE RÉGÉNÉRATION



[Accueil](#) [Tierlist](#) [Personnages](#) [Teams](#) [Guide](#)

