# INFORMATIONS GENERALES

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Elève:** | Nom: | Rey | Prénom: Thomas |
| **Lieu de travail:** | ETML | | |
| **Période de réalisation :** | Lundi 30 mai au jeudi 30 juin 2022 | | |
| **Horaire de travail :** | 8h00-16h35 | | |
| **Nombre d'heures :** | 94 | | |

# PROCÉDURE

* L’élève réalise un travail personnel sur la base d'un cahier des charges selon le niveau des priorités.
* Le cahier des charges est approuvé par un enseignant. Il est en outre présenté, commenté et discuté avec l’élève.
* L’élève est entièrement responsable de la sécurité de ses données.
* A la fin du délai imparti pour la réalisation du projet, l’élève devra produire une présentation d’une dizaine de diapositives.

# TITRE

|  |
| --- |
| Réalisation d’un site dynamique avec du javascript |

# SUJET

|  |
| --- |
| Projet de site web dynamique avec du JS ayant comme sujet un jeu nommé Monster Hunter. L’utilisateur devra se connecter pour accéder aux informations du site. Le site contiendra des informations sur les monstres, armes et armures, les maps et la faune de chaque maps. |

# MATÉRIEL ET LOGICIEL À DISPOSITION

|  |
| --- |
| * PC standard de l’ETML (Windows 10) * Visual Studio Code * Internet * Suite office * uWamp * Dépôt GitHub |

# PRÉREQUIS

|  |
| --- |
| Connaissance en programmation web et POO.  Connaissance en modélisation et implémentation de bases de données. |

# DESCRIPTIF DU PROJET

Le but du projet et de créer un site web dynamique afin d’apprendre le java script et le Framework Laravel.

Le contenu du site sera sur un jeu nommé Monster Hunter et comportera des informations sur celui-ci.

## Page

Le site web contiendra :

* Une page d’accueil avec accès au différentes pages du site, le but du jeu et son histoire.
* Une page contenant tous les monstres et leurs caractéristiques.
* Une page contenant toutes les armures.
* Une page contenant toutes les armes et leurs améliorations.
* Une page contenant la faune.
* Une page contenant les maps.
* Une page détaillée pour chaque monstres, armes, armures, etc...
* Une page de connexion et d’inscription.
* Une page contacte.

## Caractéristique

* Une barre de recherche avec propositions
* Image défilante dans la page d’accueil
* Connexion à un utilisateur (visiteur ou admin)
* Mode jour/nuit

## Maquettes

Une maquette contenant les pages principales et un exemple de page détaillée de chaque type (monstres, armes, etc…) devra être faite avant le site.

## Autres travail à ajouter

* Utilisation du Framework Laravel
* Utilisation du JS
* Réalisation de schéma UML de Classe
* Réalisation d’une base de données

# POINTS TECHNIQUES ÉVALUÉS

|  |
| --- |
| * Journal de travail * Maquettes * Schémas UML de classe * Respect des normes ETML pour l’HTML/PHP et le JS * Toutes les pages doivent être présentes * La connexion est requise pour accéder au reste du site * La barre de recherche affiche des propositions au premier caractère entré et permet d’accéder à la page sélectionnée |

# VALIDATION

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Lu et approuvé le : | Signature : |
| Elève : Thomas Rey | 30.05.2022 |  |
| Enseignant : |  |  |