

Mini projet NSI

Minecraft

Présenté par Boissières
Thibault et Cuisinier Julien



Aperçu global de la page d'accueil

 Minecraft Wiki
Bienvenue sur notre mini-site dédié à Minecraft !

C'est quoi ?

Minecraft est un jeu de construction et d'aventure développé par Mojang Studios, basé sur la créativité et la survie.

Dans ce site, vous trouverez les informations essentielles pour mieux comprendre les différents aspects du jeu : les blocs qui composent le monde, les items à fabriquer, les créatures à affronter ou apprivoiser, et les principales mises à jour qui ont fait évoluer le gameplay au fil des années.

L'objectif de ce wiki est de proposer une présentation claire et rapide de l'univers de Minecraft, avec des explications simples, des exemples, et des images tirées du jeu.



Blocs
Découvre les différents blocs du jeu et leurs utilisations.



Mobs
Les créatures amicales et hostiles du jeu.

Page des “blocs”

C'est quoi ?

Un bloc dans Minecraft est une unité cubique fondamentale qui constitue l'environnement du jeu. Chaque bloc a une texture, des propriétés spécifiques (comme la résistance, la gravité, la lumière émise), et peut être manipulé par le joueur (ramassé, posé, détruit).

Les blocs représentent les matériaux et éléments naturels ou artificiels du monde Minecraft : terre, pierre, bois, minéraux, eau, etc. Ils sont la base de la construction, de la survie et de l'exploration dans le jeu.

Blocs

STRUCTUREL

Bois

■ Bois ■ Bûches ■ Planche ■ Bloc de bambou

Roche

■ Roche ■ Pierre ■ Granite ■ Diorite ■ Stone Bricks ■ Deepslate ■ Deepslate Bricks

Surface

■ Briques ■ Grès ■ Grès rouge ■ Prismarine

Nether

■ Netherrack ■ Briques du nether ■ Roche noir ■ Basalte

End

■ Pierre de l'End ■ Bloc de purpur

NATUREL

Sol

■ Argile ■ Terre ■ Gravier ■ Boue ■ Nylium ■ Sable

Plantes

■ Citrouille ■ Pastèque ■ Canne à sucre ■ Botte de paille

Minéraux

■ Mineral de Diamant ■ Mineral de Fer ■ Mineral de Charbon ■ Mineral d'or

UTILITAIRE

Interactif

■ Flambio ■ Enclume ■ Fourneau ■ Table d'enchantement ■ Coffre

Utilisable

■ Échelle ■ Portail du Nether ■ TNT ■ Éponge

méthode utilisée pour le tableau dans “ blocs ” + déplier/replier le tab avec la fonction “masquer”

```
44    <table> <!--Crée le tableau-->
45        <thead> <!--Titres des colonnes-->
46            <tr> <!--Crée ligne du tableau-->
47                <th colspan="2">Blocs</th> <!--En-tête du tableau -->
48            </tr>
49        </thead>
50        <tbody> <!--Le contenu du tableau-->
51            <tr>
52                <th colspan="2"><button onclick="masquer('.structurel')">Structurel</button></th> <!--Bouton cache/affiche catégorie -->
53            </tr>
54            <tr class="structurel">
55                <th>Bois</th> <!--Titre colonne -->
56                <td>
57                    <ul> <!-- Liste de blocs bois -->
58                        <li class="tooltip"> <!-- Item liste avec tooltip -->
59                             <!-- Image bloc -->
60                            Bois <!-- Nom du bloc -->
61                            <span class="tooltiptext"> <!-- Définition tooltip -->
62                                Le bois est un bloc possédant la texture des bûches sur leurs 6 faces. <br><br>
63                                Ils se déclinent en autant d'essences que leur homologue.
64                            </span>
65                        </li>
66                    </ul>
67                </td>
68            </tr>
69        </tbody>
70    </table>
```

Le **bloc de bambou** est
un bloc semblable à une
bûche en bambou
permettant de fabriquer
des planches de bambou.

5  **Bûches**  **Planche**  **Bloc de bambou**

trait

texte

```
.tooltip {  
  position: relative;  
  display: inline-block;  
  cursor: pointer;  
}  
  
.tooltip::after {  
  content: '';  
  position: absolute;  
  bottom: 0;  
  left: 0;  
  width: 100%;  
  height: 3px;  
  background-color: #5d9e47;  
  transform: scaleX(0);  
  transform-origin: bottom right;  
  transition: transform 0.25s ease-out;  
}  
  
.tooltip:hover::after {  
  transform: scaleX(1);  
  transform-origin: bottom left;  
}  
  
.tooltip .tooltiptext {  
  visibility: hidden;  
  width: 200px;  
  background: #333;  
  color: #fff;  
  text-align: left;  
  padding: 8px;  
  border-radius: 5px;  
  position: absolute;  
  z-index: 1;  
  bottom: 125%;  
  left: 50%;  
  transform: translateX(-50%);  
  opacity: 0;  
  transition: opacity 0.3s;  
}  
  
.tooltip:hover .tooltiptext {  
  visibility: visible;  
  opacity: 1;
```

JS

```
function masquer(classe) { // Fonction qui masque/affiche une classe donnée  
  const elements = document.querySelectorAll(classe); // Récupère tous les éléments correspondant à la classe fournie  
  elements.forEach(element => { // Parcourt chaque élément trouvé  
    element.classList.toggle("masque"); // Ajoute/enlève la classe "masque" pour cacher/montrer  
  }); // Fin boucle  
} // Fin fonction masquer
```

Page mobs



Type : Hostile

Points de vie : 20 (10 oœurs)

Comportement : Approche silencieusement le joueur et explose à proximité.



Type : Hostile

Points de vie : 20 (10 oœurs)

Comportement : Attaque le joueur et les villageois la nuit ou dans l'ombre.

Butin : Chair putréfiée, parfois équipement en fer.

Variantes : Zombie villageois, noyé (dans l'eau).



Type : Hostile

Points de vie : 20 (10 oœurs)

Comportement : Tire à l'arc sur le joueur à distance.

Butin : Os, flèches, parfois arme.

Variantes : Wither squelette (Nether).



Type : Neutre

Points de vie : 8 (4 oœurs)

Comportement : Attaque si frappé. Peut être apprivoisé avec des os.

Utilité : Défend son maître contre les mobs hostiles.

Biome : Forêt, taïga.

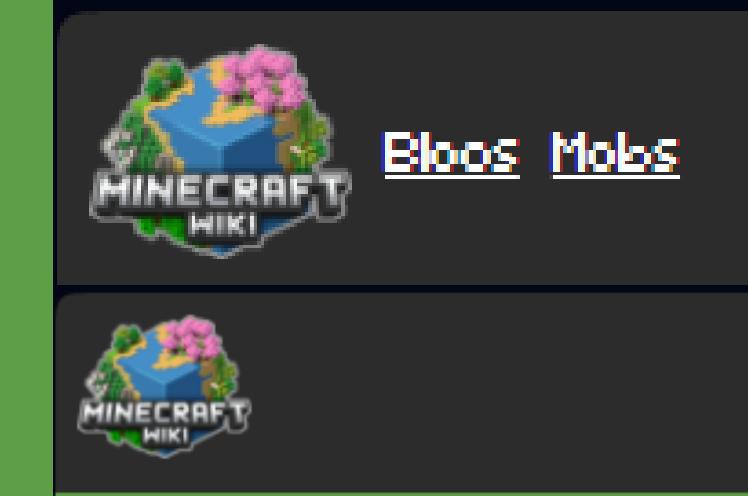
méthode utilisée pour la grille + importation de la balise avec model viewer

```
<script type="module" src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/model-viewer/3.0.1/model-viewer.min.js"></script> <!-- Librairie model-viewer -->

<!-- Creeper -->
<div class="card hostile"> <!-- Carte creeper -->
  <model-viewer
    src="../IMAGE/3D/minecraft_-_creeper.glb"
    data-sound="../IMAGE/Sons/Creeper Minecraft Sound Effect.mp3"
    camera-controls
    disable-pan
    disable-zoom
    autoplay
    auto-rotate
    auto-rotate-delay="2000"
    interaction-prompt="none"
    style="width: 200px; height: 400px;"> <!-- Taille viewer -->
  </model-viewer>
  <div class="description"> <!-- Description creeper -->
    <ul> <!-- Liste attributs -->
      <li><strong>Type :</strong> Hostile</li> <!-- Type -->
      <li><strong>Points de vie :</strong> 20 (10 coeurs)</li> <!-- PV -->
      <li><strong>Comportement :</strong> Approche silencieusement le joueur et explose à proximité.</li> <!-- Comportement -->
    </ul>
  </div>
</div>
```

```
<header class="header"> <!-- Entête réutilisé -->
  <nav class="navbar"> <!-- Navbar -->
    <div class="navbar-left"> <!-- Conteneur gauche navbar -->
      <a href="index.html"> <!-- Lien accueil -->
         <!-- Logo -->
      </a>
      <ul class="nav-links"> <!-- Liens de navigation -->
        <li class="nav-item"> <!-- Item nav -->
          <a href="blocs.html">Blocs</a> <!-- Lien Blocs -->
        </li>
        <li class="nav-item">
          <a href="mobs.html">Mobs</a> <!-- Lien Mobs -->
        </li>
      </ul>
    </div>
  </nav>
  <div class="navbar-mid"> <!-- Zone centrale titre -->
```

HTML



CSS

```
.nav-links {
  display: flex;
  gap: 10px;
  margin: 0;
  padding: 0;
  list-style: none;
  text-align: center;
  /* Pour l'animation */
  opacity: 0;           /* invisible par défaut */
  pointer-events: none; /* pas cliquable quand invisible */
  transition: opacity 0.3s ease, transform 0.3s ease;
  transform: translateX(-10px);
}
```

```
.nav-links.active {
  opacity: 1;           /* visible */
  pointer-events: auto; /* cliquable */
  transform: translateY(0); /* position normale */
}
```

JS

```
const logo = document.querySelector('.nav-logo'); // Récupère l'élément logo dans la navbar
const links = document.querySelector('.nav-links'); // Récupère la liste de liens de la navbar
const navbarLeft = document.querySelector('.navbar-left'); // Récupère le conteneur gauche de la navbar
[...]
// Quand on entre sur le logo, ajoute la classe "active"
logo.addEventListener('mouseenter', () => { // Écouteur sur l'événement mouseenter du logo
  links.classList.add('active'); // Ajoute la classe active pour afficher les liens
}); // Fin écouteur logo mouseenter

// Quand on sort du bloc navbar-left, retire la classe "active"
navbarLeft.addEventListener('mouseleave', () => { // Écouteur mouseleave sur le conteneur navbar-left
  links.classList.remove('active'); // Retire la classe active pour masquer les liens
}); // Fin écouteur navbarLeft mouseleave
```

```
<!-- Fonctions D'UTILISATION -->
<div id="stats"> <!-- Boîte des compteurs (temps, visites, clics) -->
  <ol id="stats-list"> <!-- Liste ordonnée (affichée sans numéros via CSS) -->
    <li>⌚ Temps passé sur la page : <span id="timeSpent">0</span> secondes</li> <!-- Compteur temps -->
    <li>⚠ Nombre de visites : <span id="visitCount">0</span></li> <!-- Compteur visites -->
    <li>🖱 Nombre de clics sur ce site : <span id="click-count">0</span></li> <!-- Compteur clics -->
  </ol>
</div> <!-- Fin stats -->
```

Site web inspiré de : <https://fr.minecraftwiki.net>

⌚ Temps passé sur la page : 140 secondes

⚠ Nombre de visites : 16

🖱 Nombre de clics sur ce site : 127

```
/* STATS LIST */
#stats-list { /* Liste des stats (ol affichée sans numéros (1,2,3 ) ) */
  list-style: none; /* Supprime les numéros */
  padding: 0; /* Supprime padding */
  margin: 0; /* Supprime marge */
  margin-top: 10px; /* Petit espace au-dessus */
}
#stats-list li { /* Items de la liste stats */
  margin-bottom: 5px; /* Espace entre lignes */
}
```

```
// --- Compteur de temps passé ---
let seconds = 0; // Compteur de secondes initialisé à 0
const timeDisplay = document.getElementById("timeSpent"); // Récupère l'élément d'affichage du temps

setInterval(() => { // Lancement d'un intervalle qui incrémente chaque seconde
    seconds++; // Incrémente le compteur de secondes
    timeDisplay.textContent = seconds; // Met à jour l'affichage du temps sur la page
}, 1000); // Intervalle toutes les 1000ms (1s)

// --- Compteur de visites ---
const visitDisplay = document.getElementById("visitCount"); // Récupère l'élément d'affichage des visites

// Récupère la valeur actuelle dans le localStorage (ou 0 si première fois)
let visits = localStorage.getItem("visitCount"); // Lit la clé visitCount depuis localStorage
if (!visits) { // Si aucune valeur trouvée (première visite)
    visits = 0; // Initialise à 0
}
visits++; // Incrémente le nombre de visites

// Sauvegarde la nouvelle valeur
localStorage.setItem("visitCount", visits); // Écrit la nouvelle valeur dans localStorage

// Affiche le compteur
visitDisplay.textContent = visits; // Met à jour l'affichage des visites

//Compteur de clics
let clickCount = localStorage.getItem('clickCount') || 0; // Récupère l'ancien nombre (si dispo) ou 0 par défaut
document.getElementById('click-count').textContent = clickCount; // Affiche le nombre de clics initial

document.addEventListener('click', () => { // Écoute tous les clics sur le document
    clickCount++; // Incrémente le compteur de clics
    document.getElementById('click-count').textContent = clickCount; // Met à jour l'affichage des clics
    localStorage.setItem('clickCount', clickCount); // Sauvegarde la nouvelle valeur dans localStorage
}); // Fin écouteur clicks
```



```
/* BOUTON RETOUR HAUT */
#top-page { /* Bouton ancre en bas à droite */
    position: fixed; /* Fixe à l'écran */
    bottom: 20px; /* Espace bas */
    right: 20px; /* Espace droite */
    width: 40px; /* Largeur */
    height: 40px; /* Hauteur */
    border: 4px solid #5d9e47; /* Bordure verte */
    border-radius: 50%; /* Cercle */
    display: flex; /* Flex pour centrer contenu */
    justify-content: center; /* Centre horizontal */
    align-items: center; /* Centre vertical */
}
.arrow-up { /* Image de la flèche */
    width: 60%; /* Taille relative */
    height: auto; /* Proportionnel */
}
```

