

## Acitivité 2

Pour l'ensemble des exercices il faut fournir le code source des pages HTML et des feuilles de style CSS et un fichier Activite.docx où présenterez le media query.

Si vous utiliserez le web pour réaliser vos exercices, vous devrez obligatoirement indiquer vos références (les sites web) et commenter le code copié faute de quoi le TP valera un ZERO.

### Audio Video :

Créer votre propre vidéo.

Créer une page web CV.html qui contiendra votre cv, la vidéo et une séquence audio. Faire en sorte que la vidéo soit contrôlée à l'aide du dom(volume, avancement, arrêt, recul). Utiliser une feuille de style en mettant en œuvre les flexbox ou bien la propriété grid.

Les éléments video contenant des dialogues parlés doivent fournir des sous-titres (streaming) et des transcriptions qui décrivent précisément le contenu. Les sous-titres, qui sont spécifiés à l'aide de WebVTT, permettent aux personnes souffrant de troubles auditifs ou ne pouvant pas utiliser le son de l'appareil de lire le fichier. Les transcriptions permettent aux personnes ayant besoin de plus de temps pour lire le contenu d'utiliser un format plus adéquat.

Ecrire le code pour afficher les sous-titres d'une séquence vidéo qui prend en charge WebVTT.

### Media query :

Les Media Queries correspondent à des styles CSS conditionnels. Les Media Queries se basent sur la règle CSS @media qui va nous permettre de définir différents styles CSS pour différents types d'appareils media et selon différents critères.

Travail à faire :

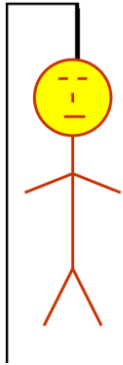
1. Un résumé du principe de fonctionnement des média queries.
2. Modifier la feuille de style cv.css en ajoutant juste le nécessaire pour adapter l'affichage de votre page Cv pour un smartphone et pour une tablette.

### L'API CANVAS :

l'élément <canvas> est un nouvel élément HTML5 qui peut être utilisé pour dessiner des graphismes via des scripts JavaScript. Par exemple, Il peut être utilisé pour dessiner des graphes, faire des compositions de photos, des animations, ou même faire du traitement ou de l'affichage de vidéos en temps réel.

## Exercice 1

Créer le bonhomme :



Faites en sorte que le bonhomme change de position à chaque fois qu'on clique dessous. (exemple changement des positions des membres et/ou de la tête).

## Exercice 2

Une cible apparaît à une position aléatoire, le joueur a quelques instants pour cliquer dessus.

1. Définir l'aspect du jeu à l'aide d'un *canvas* html5.
2. Faire apparaître un carré en guise de cible, à une position aléatoire du canvas.  
La cible doit rester apparente deux secondes, puis disparaître. Une autre cible est alors générée aléatoirement.

La production de cibles doit débiter dès le chargement de la page.

3. Capturer les clics de l'utilisateur.

Tester si le clic a touché la cible. Si c'est le cas, effacer la cible et en produire une autre.

4. Lors d'un clic, afficher un message indiquant si la cible est touchée ou non.  
Afficher également le nombre de cibles détruites.
5. Ajouter un bouton pour faire une pause dans la partie et un autre pour démarrer une nouvelle partie.
6. Faire varier taille, forme et couleur des cibles.