

## ▀ ▀ ▀ Modèle de copie :

**Dynamiser vos sites web avec Javascript**

**GDWFSDVSWEBAJAVAEXAIII1A**

**Ceci est un modèle de copie. N’oubliez pas de renseigner vos prénom/nom, ainsi que le nom et le lien vers le projet.**

**Vous pouvez bien sûr agrandir les cadres pour répondre aux questions sur la description du projet si nécessaire.**

**Prénom :**François

**Nom :** Bretillon

**ATTENTION ! PENSEZ À RENSEIGNER VOS NOM ET PRÉNOM DANS LE TITRE DE VOS FICHIERS / PROJETS !**

Nom du projet : ……….

Lien Github du projet : ……………

Lien Drive du projet (si nécessaire) : ………

URL du site (si vous avez mis votre projet en ligne) : ……….

**Description du projet**

1. Décrivez les tâches ou opérations que vous avez effectuées, et dans quelles conditions. Dans cette rubrique, le jury cherche à voir comment vous procédez : comment vous organisez votre travail, comment vous réalisez concrètement la tâche ou l’opération pas à pas.

Utiliser un langage professionnel. Employez le « je », car vous parlez en votre nom. Vous pouvez écrire au temps présent.

J’ai tout d’abord fait un logigramme afin d’avoir le déroulement du programme.

Ensuite j’ai créé les divers éléments demander sur l’interface (sans CSS) afin de pouvoir commencer à réaliser la partie JavaScript.

Lors de la création du JS, j’ai d’abord pris une approche basique (tous les éléments récupérer par définition manuel type : let X = document.getElementById(‘X’), toutes les variables pour les 2 joueurs et les Events de click sur les boutons.) Cependant après avoir atteint un état fonctionnel du jeu, j’ai trouvé que ce code n’était pas « propre » et je l’ai donc refait en passant par un objet ‘Player’ contenant les éléments ainsi que les variables nécessaires à chaque joueur.) Ce qui permet de pouvoir modifier plus facilement les données des joueurs mais également de pouvoir en rajouter d’autre pour une évolution potentiel du jeu.

Une fois le jeu a nouveau fonctionnel, j’ai réalisé les modifications graphiques nécessaire avec Bootstrap et du CSS afin de ressembler à la maquette (Ajouts des images, mis en forme des éléments, changement de police d’écriture).

1. Précisez les moyens utilisés. Expliquez tout ce dont vous avez eu besoin pour réaliser vos tâches : langages de programmation, frameworks, outils, logiciels, documentations techniques, etc...

Utilisation de HTML.5, CSS.3, Bootstrap et JavaScript.

Logiciel : Visual studio code

Doc :

Bootstrap : <https://getbootstrap.com/docs>,

CSS<https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/CSS>, HTML<https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML>

JS : <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/JavaScript> .

1. Contexte. Les noms des organismes, entreprises ou associations, dans lesquels vous avez exercé vos pratiques

NB: Pour le cas des exercices et évaluations demandées sur la plateforme Studi, il s'agit de...Studi.

Studi

1. Informations complémentaires (*facultatif*)