

## Piscina PHP Ziua 00

 $Staff\ Academy+Plus\ {\tt contact@academyplus.ro}$ 

#### Résumé:

 $Acest\ document\ este\ subiectul\ zilei\ 00\ a\ piscinei\ PHP\ din\ cadrul\ Academy+Plus.$ 

## Table des matières

1	Instructium	2
II	Preambul	3
III	Exercitiu 00 : B.A.BA sau home	4
IV	Exercitiu 01 : Mendeleïev	5
$\mathbf{V}$	Exercitiu 02 : Day of the 42	6
VI	Exercitiu 03 : L'agent se tasse	8
VII	Exercitiu 03 : Sandwich SNCF	9
VIII	Exercitiu 04 : SCUMM	10

#### Chapitre I

#### Instructiuni

- Folositi doar aceasta pagina ca referinta : nu plecati urechea la zgomotul de pe culoar.
- Subiectul se poate modifica pana cu cel mult o ora inainte de intalnire.
- Doar rezultatul muncii voastre, livrat in directorul vostru de lucru/livrare, va fi luata in considerare la corectare.
- Ca si in timpul piscinei C, exercitiile voastre vor fi corectate de catre colegii de piscina SI/SAU de catre Moulinette.
- Moulinette este foare stricta la corectare. Ea este total automatizata. E imposibil
  sa discutati pe seama notarii facute de aceasta. Fiti foarte rigurosi pentru a evita
  surprizele.
- Utilizarea unei functii interzise se considera ca fiind o tentativa de trisare. Orice tentativa de acest fel va fi sanctionata cu nota -42.
- Exercitiile sunt foarte precis ordonate, de la cele simple la cele complexe. In niciun caz nu va fi luat in considerare un exercitiu complex rezolvat inaintea unuia simplu nerezolvat complet si bine.
- <u>Nu trebuie</u> sa lasati in directorul vostru de lucru <u>niciun</u> alt fisier, decat cele explicit mentionate de enuntul exercitiului.
- Aveti intrebari? Intrebati-i pe vecinii vostri din dreapta sau din stanga.
- Manualul vostru de referinta se numeste Google.
- Puteti discuta pe forum. Solutia la problema voastra este deja probabil, gasita. In caz contrar, va revine sarcina sa demarati investigarea.
- Cititi cu atentie exemplele. Ele pot avea solutii ce nu sunt precizate altfel prin enuntul subiectului ...

# Chapitre II Preambul

Amintiti-va ca in trecut o piscina PHP nu ar fi fost posibila.

<sup>&</sup>quot;Mi se pare acesti oameni incearca sa ne omoare!"

<sup>&</sup>quot;Stiu tata!"

<sup>&</sup>quot;E o experienta noua pentru mine!"

<sup>&</sup>quot;Mie asta mi se intampla totdeauna!"

#### Chapitre III

#### Exercitiu 00: B.A.BA sau home

	Exercice: 00	
/	B.A.BA sau home	
Dossier de rendu : $ex00/$		
Fichiers à rendre : baba.html		
Fonctions Autorisées : n/a		
Remarques : n/a		

Nota : Acest prim exercitiu, ca si urmatoarele, enunta 2 postulate. Unul e ca ati vizionat video-clip-ul de introducere in HTML/CSS si altul ca sa nu cautati raspunsuri gata facute la exercitii, dar cu siguranta va veti juca ca sa invatati HTML-ul.

Se va incepe foarte simplu. Daca nu reusiti, asa cum se spune in titlu, faceti o pauza, mergeti acasa si reveniti cand veti fi in forma.

Realizati o pagina web ce contine urmatoarele elemente :

- Un fond al ecranului roz ("Pink? what's wrong with pink?"). Atentie, nu e o culoare intamplatoare.
- Un titlu de navigare pentru pagina: "B.A.BA"
- Un titlu mai extins ce contine cel putin un diacritic
- Doua imagini una langa alta reprezentand magazine online
- Sub fiecare imagine, un link către site-ul web corespunzător
- Mai jos, o linie ce separa pagina (indiferent de dimensiunea ferestrei)
- In sfarsit, sub aceasta linie, aliniat la dreapta paginii, cu caractere inclinate de tip monospace, sigla de copyright, login-ul vostru si anul in curs ("© ol 2015").

Nota: acest exercitiu sa fie facut cu moderatie.

## Chapitre IV

#### Exercitiu 01: Mendeleïev

Exercice: 01	
Mendeleïev	
Dossier de rendu : $ex01/$	
Fichiers à rendre : mendeleiev.html	
Fonctions Autorisées : n/a	
Remarques : n/a	

Realizati o pagina web ce reprezinta tabloul periodic al elementelor al lui Dimitri Mendeleïev (veriunea actuala). Constrangerile sunt urmatoare :

- Pagina trebuie sa contina cel putin o imagine, dar nu pentru tabloul propriu-zis sau o parte a lui, ci doar pentru decor.
- Culoarea trebuie sa fie agreabila.
- Fiecare carou al tabloului va contine in mijloc si in format mare simbolul elementului si in format mic numarul elementului, precum si masa atomica, respectiv in colturile inferioare si superioare din dreapta.
- Informatiile afisate in tablou trebuie sa poata fi modificabile, de exemplu in timpul sustinerii.

#### Chapitre V

#### Exercitiu 02: Day of the 42

	Exercice: 02	
	Day of the 42	
Dossier de rendu : $ex02/$		
Fichiers à rendre : doft.html doft.css resources/		
Fonctions Autorisées : n/a		
Remarques : n/a		

Preambul local : "I feel like I could... like I could... like I could... TAKE ON THE WORLD!!"

Realizati foarte precis si ordonat pagina jocului fictiv "Day of the 42" ale carui imagini le gasiti in anexa urmatoare. Pentru asta, dispuneti de o serie de imagini impuse pe care trebuie sa le folositi (nici mai mult nici mai putin). Atentie la toate detaliile, pozitionare, fonturi, culori, chenare, ... . Exista linii si zone active ce directioneaza spre urmatoarele site-uri :

- Imaginea reload.png a carei titlu este "Incepeti din nou" trimite la www.disney.com.
- close.gif ("Deconectare") trimite la www.relaischateaux.com.
- Actiunile de la stanga sunt denumite : "Inainte", "Luati", "Priviti", "Utilizati", "Vorbiti". Titlurile alt trebuie sa foloseasca aceste denumiri.
- In partea centrala, o zona principala (a doua de la dreapta) trimite la www.ikea.com si cea mai mare parte a ecranului, in fundal, in partea de jos trimite la www.apple.com.
- Aveti posibilitatea de a denumi aceste obiecte, dar trebuie sa existe cel putin unul.

Piscina PHP Ziua 00

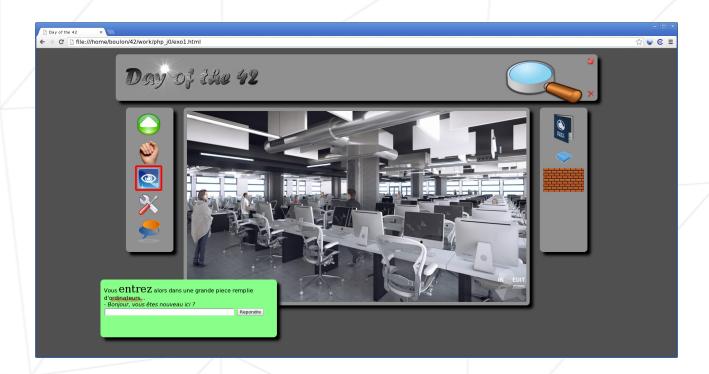
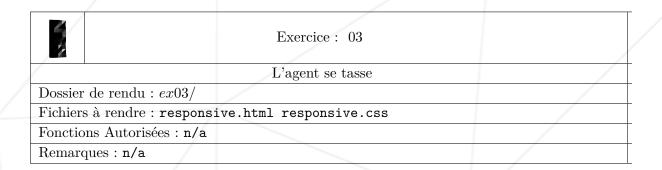


FIGURE V.1 – Pagina "Day of the 42"

#### Chapitre VI

## Exercitiu 03: L'agent se tasse



Ca toti rusii, intr-o epoca paranoica, Dimitri Mendeleïev a fost un agent. Daca nu a fost unul din fondatorii organismului de presa binecunoscut (agentia TASS), el ca si multi altii a inceput sa se stabilizeze. Astfel a urmat tabloul sau. Copiati tabloul primului exercitiu si adaptati-l la constrangerile browser-ului. Tabloul trebuie sa-si micsoreze dimensiunea precum si fonturile. Faceti cum credeti de cuviinta, dar nu plecati urechea la profesionistii Javascript care va spun ca fara ei nu se poate face nimic. Ramaneti deci la CSS si asteptati ziua 09 pentru JS.

#### Chapitre VII

#### Exercitiu 03: Sandwich SNCF

Exercice: 03	
Sandwich SNCF	
Dossier de rendu : $ex03/$	
Fichiers à rendre: menu.html menu.css	
Fonctions Autorisées : n/a	
Remarques : n/a	

Un tren pleaca din Paris spre Lyon; sambata 12 septembrie 1985, intr-o noapte cu eclipsa de luna. El merge cu viteza de 216km/h, vantul sufla cu forta 5 in directia sud/sudest si temperatura este de 13 grade Celsius in exteriorul vagonului si de 22 in interior. Cerul e innorat. Un alt tren pleaca de la Lyon catre Paris, in aceeasi zi, la ora 23:00. Viteza acestuia este de 224km/h. Care din cele doua trenuri va fi mai departe de Paris atunci cand ele se intersecteaza?

In timp ce reflectati la aceasta intrebare, mancati un sandwich SNCF, de obicei numit "Menu des roulants". Veti avea numeroase ingrediente care sunt autorizate si alte ingrediente :

- Ingredient CSS : OK.
- Ingredient HTML : OK.
- Ingredient Javascript : NU.
- Alt inngredient : NU.

Chiar daca estetica este subiectiva, faceti ca sandwitch-ul SNCF -un meniu al calatorilor - sa fie apetisant - mai degraba frumos va vedere.

### Chapitre VIII

#### Exercitiu 04: SCUMM

	Exercice: 04	
/	SCUMM	
Dossier de rendu : $ex04/$		
Fichiers à rendre : scumm.html *		
Fonctions Autorisées : n/a		
Remarques : n/a		

E de dorit sa faceti o interfata frumoasa pentru jocul "Day of the 42", dar ar fi foarte bine sa se poata cu adevarat juca acest joc. Realizati un miniscenariu; faceti ca totul sa poata fi jucat. Singura exceptie: fara server web (nici Apache, nici nginx sau oricare altul); jocul trebuie sa poata fi jucat doar din fisiere. JS daca doriti, dar se poate si fara, doar cu fisiere PUR HTML.

Notarea se bazeaza pe faptul ca se poate sa :

- Navigati in mai multe locuri schimband imaginea centrala.
- Efectuati actiunile de pe panoul din stânga.
- Luati obiecte
- Folositi obiectele
- Vorbiti cu colegii
- Elementele prezente sa aiba o descriere
- Combinati punctele precedente cu zone de imagini : aleg o actiune apoi fac click pe o imagine de la locul respectiv.

Considerati aceste elemente ca optiuni. Nicio optiune, zero la examen. Toate optiunile, maxim de puncte.

Fisierul de livrare este punctul vostru de intrare; el trebuie sa existe. Puteti adauga orice alt fisier doriti.