

EVALUATION JAVASCRIPT – Full Course

INSCRIPTION DE JOUEURS EN BASE DE DONNEES

Table des matières

INSCRIPTION DE JOUEURS EN BASE DE DONNEES	1
OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	1
CONTEXTE	2
LIVRABLES	2
CRITERES D'EVALUATIONS	3
Fichiers fournis	4
Tâches à effectuer : L'API METEO	4
Tâches à effectuer : L'AFFICHAGE DES MEMBRES	5
Tâches à effectuer : LEAFLET	7
RESULTAT ATTENDU	8

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Être capable de d'interagir avec des éléments HTML du DOM en Javascript
- Être capable de rendre une page interactive grâce aux évènements
- Être capable d'intégrer et utiliser des bibliothèques Javascript
- Être capable d'interagir avec des appels API de manière asynchrone (async, await)

Auteur :

Yoann DEPRIESTER

Date création :

27-06-2025

Relu, validé & visé par :

☑ Jérôme CHRETIENNE
 ☑ Sophie POULAKOS
 ☑ Mathieu PARIS

Date révision :

27-06-2025



Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.

EVALUATION JAVASCRIPT – Full Course

CONTEXTE

Un nouveau projet arrive sur le bureau du directeur de votre agence de développement. Webedia souhaite développer un réseau social pangalactique. Tout être vivant habitant notre galaxie peut s'y créer un compte et rencontrer des membres près de chez lui.

Votre Chef de Projet vous choisit pour développer la partie front-end en Javascript. Deux choses seront à mettre en place :

- Un widget qui donnera la météo locale en interrogeant une API de prévision météo : <https://prevision-meteo.ch/>
- Un système qui affiche le profil des membres sous formes de card, et les places sur une carte de la région

Pour ce second point, aucune base de données n'a encore été mise à disposition. C'est pourquoi un jeu de données factices vous est fourni sous forme de tableaux d'objets au sein d'un fichier javascript.

A vous de jouer pour développer les fonctionnalités demandées.

LIVRABLES

Une fois terminé, vous devrez envoyer un dépôt github, public, contenant l'ensemble de votre projet en respectant la nomenclature : **EvalJS_NomPrenom**. Le lien de ce dépôt sera envoyé par MP à votre formateur.

Auteur :

Yoann DEPRIESTER

Date création :

27-06-2025

Relu, validé & visé par :

☒ Jérôme CHRETIENNE
☒ Sophie POULAKOS
☒ Mathieu PARIS

Date révision :

27-06-2025



Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.

EVALUATION JAVASCRIPT – Full Course

CRITERES D'EVALUATIONS

Propreté du code et indentation	5
Respect des Consignes	5
Création et manipulation de variables	5
Création et utilisation de fonctions	5
Manipulation des conditions et opérateurs logiques	5
Manipulation des boucles	5
Manipulation des tableaux	5
Manipulation des propriétés d'un élément HTML	10
Ajout d'un élément HTML au DOM	10
Mise en place d'écouteurs d'évènement	10
Interroger une API avec Fetch	10
Exploiter la réponse d'une API	10
Installation d'une Librairie	5
Exploitation des fonctionnalités d'une Librairie	10
TOTAL	100

Auteur :

Yoann DEPRIESTER

Date création :

27-06-2025

Relu, validé & visé par :

☒ Jérôme CHRETIENNE
☒ Sophie POULAKOS
☒ Mathieu PARIS

Date révision :

27-06-2025



Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.

EVALUATION JAVASCRIPT – Full Course

Fichiers fournis

- Le script Javascript contenant 3 tableaux d'objet
- Un fichier Javascript vide pour l'API Météo
- Le fichier HTML correspondant à ce qui a déjà été mis en place
- Le fichier CSS mettant en forme l'interface
- Une image montrant la structure du projet
- Une archive zip contenant les images sources

Tâches à effectuer : L'API METEO

Au sein du HTML :

- 1) Installer la librairie Animate on Scroll (<https://github.com/michalsnik/aos>)
- 2) Animer la div cardMeteo avec une durée de 1 seconde (soit 1000ms)

Au sein du fichier Javascript meteo.js (et uniquement au sein de ce fichier)

- 1) Créer une div que vous stockerez dans une variable info
- 2) Donner à cette div les propriétés CSS suivantes
 - une hauteur de 300px
 - une largeur de 200px
 - un margin en haut et en bas de 16px
 - un border de 3px, solid, en gris
 - un padding en haut de 16px, à droite et à gauche de 12px, et en bas de 24px
- 3) Insérer cette div dans la div cardMeteo, avant le bouton
- 4) Créer une fonction addInfo() qui va ajouter du texte à la div précédemment créée
- 5) Créer une fonction bouton() qui ajoute la class "button__cardMeteo" à notre bouton html
- 6) Faire en sorte que lorsqu'on maintient le click de la souris (event mousedown) sur le bouton charger, sa couleur de fond devient orange
- 7) Faire en sorte que lorsqu'on relâche le click de la souris (event mouseup) n'importe où, cela annule la couleur précédente

Auteur :

Yoann DEPRIESTER

Date création :

27-06-2025

Relu, validé & visé par :

☑ Jérôme CHRETIENNE
☑ Sophie POULAKOS
☑ Mathieu PARIS

Date révision :

27-06-2025



Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.

EVALUATION JAVASCRIPT – Full Course

- 8) Faire en sorte que lorsqu'on clique (event click) sur le bouton charger, cela interroge l'API météo ("https://prevision-meteo.ch/services/json/toulouse") et nous affiche les informations météo suivantes :
- La condition actuelle
 - La température actuelle
 - La température maximum du jour 0
 - La température minimum du jour 0

NOTE : vous afficherez les informations dans la div précédemment créé en appelant la fonction `addInfo()`. Si vous n'avez pas réussi à la créer et la placer, affichez les informations dans un `console.log`

- 9) Au moment où vous affichez les informations météo, appelez la fonction `bouton()`

Tâches à effectuer : L’AFFICHAGE DES MEMBRES

Au sein du fichier `script.js`, et uniquement au sein de celui-ci :

- 1) Créer une constante `tabData` et lui assigner un tableau vide.
- 2) Ajouter à `tabData` les const `usersHuman`, `usersPet` et `usersXeno` dans l'ordre de votre choix, grâce à une boucle de tableau.
- 3) Créer la fonction `cardHuman()` qui prendra un objet en paramètre.
- 4) Dans cette fonction :
 - on crée un élément `<article>`
 - on crée un élément `<h2>`
 - ce titre affiche le name de l'object
 - on crée un élément ``
 - la source de cet image est la propriété `avatar` de l'object
 - le alt de cet image est « Portrait de : » concaténé avec le name de l'object
 - on crée l'élément `<p>`
 - ce paragraphe affiche l'age de l'object suivi de son email
 - on ajoute à l'article les éléments titre, image et paragraphe (dans cet ordre précis)
 - on ajoute à l'article la class `card`
 - on fait un return de l'article
- 5) Créer la fonction `cardPet()` qui prendra un objet en paramètre.
- 6) Dans cette fonction :
 - on crée un élément `<article>`
 - on crée un élément `<h2>`
 - ce titre affiche le name de l'object
 - on crée un élément ``
 - la source de cet image est la propriété `avatar` de l'object

Auteur :

Yoann DEPRIESTER

Relu, validé & visé par :

☑ Jérôme CHRETIENNE
☑ Sophie POULAKOS
☑ Mathieu PARIS

Date création :

27-06-2025

Date révision :

27-06-2025



Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.

EVALUATION JAVASCRIPT – Full Course

- le alt de cet image est « Portrait de : » concaténé avec le name de l'object
 - on crée l'élément <p>
 - ce paragraphe affiche l'âge de l'object suivi de son espèce, puis de son propriétaire
 - on ajoute à l'article les éléments titre, image et paragraphe (dans cet ordre précis)
 - on ajoute à l'article la class card
 - on fait un return de l'article
- 7) Créer la fonction cardXeno() qui prendra un object en paramètre.
- 8) Dans cette fonction :
- on crée un élément <article>
 - on crée un élément <h2>
 - ce titre affiche le name de l'object
 - on crée un élément
 - la source de cet image est la propriété avatar de l'object
 - le alt de cet image est « Portrait de : » concaténé avec le name de l'object
 - on crée l'élément <p>
 - ce paragraphe affiche l'âge de l'object suivi de son espèce, puis de son niveau de menace
 - on ajoute à l'article les éléments titre, image et paragraphe (dans cet ordre précis)
 - on ajoute à l'article la class card
 - on fait un return de l'article
- 9) Créer une fonction profil() qui prend un tableau d'objet en paramètre.
- 10) Dans la fonction profil(), créez un tableau vide cardList.
- 11) Puis, toujours dans la fonction profil(), on doit parcourir chaque objet du tableau donné en paramètre. SI l'objet est de type "humain", appeler la fonction cardHuman() et ajoutez ce qu'elle retourne à la fin du tableau cardList. SINON SI l'objet est de type "animal de compagnie", appeler la fonction cardPet(), et ajoutez ce qu'elle retourne à la fin du tableau cardList. SINON SI l'objet est de type "Xeno", appeler la fonction cardXeno(), et ajoutez ce qu'elle retourne à la fin du tableau cardList. SINON affichez dans la console, le message d'erreur "Type de Profil non Existant".
- 12) Enfin, la fonction profil() retourne le tableau cardList.
- 13) Faites en sorte de tester la fonction profil(), en l'appelant sur chacun des tableaux usersHuman, usersPet, usersXeno. Vérifiez si vous arrivez à les ajouter à la balise <section> qui porte la class « profils », ou bien si vous arrivez à en effectuer un affichage dans la console.
- 14) Créer la fonction profilAll() que prend en paramètre un grand tableaux constitué de petit tableaux qui sont constitué d'objet (voir la structure de tabData)
- 15) Dans la fonction profilAll(), récupérer dans une constante profils l'élément HTML qui possède la class « profils »

Auteur :

Yoann DEPRIESTER

Date création :

27-06-2025

Relu, validé & visé par :

☒ Jérôme CHRETIENNE
☒ Sophie POULAKOS
☒ Mathieu PARIS

Date révision :

27-06-2025

EVALUATION JAVASCRIPT – Full Course

- 16) Toujours dans la fonction `profilAll()`, faites une boucle qui parcourt le gros tableau passé en paramètre. Appelez la fonction `profil()` sur chaque petit tableau qu'il contient, et conservez la valeur retour dans une constante `cardTab`. Puis parcourez le tableau `cardTab` avec une boucle et ajoutez chacune des cards qu'il contient à l'élément conservé dans la constante `profils`.
- 17) Appelez la fonction `profilAll()` en lui passant en entrée le gros tableau `tabData`.

Tâches à effectuer : LEAFLET

- 1) Installer la librairie Leaflet : <https://leafletjs.com/>

La suite sera faite au sein du fichier `script.js` :

- 1) Mettez en place une carte. La vue sera centrée sur les coordonnées : Latitude 43.604429 – Longitude 1.443812, et avec un niveau de zoom : 14
- 2) Ajoutez à la carte les tuiles provenant de OpenStreetMap
- 3) Créez une fonction `markerProfil()` qui va prendre en entrée un objet (qui correspondra à l'objet d'un de nos profils `user`).
- 4) Dans cette fonction, créez une constante `ICON` à laquelle vous assignerez la création d'une icône pour un marker de carte. L'icône aura les propriétés suivantes :
 - `iconUrl` : la propriété `icon` de l'objet `profil` passé en entrée de la fonction
 - `iconSize` : [50,83]
 - `iconAnchor` : [25,83]
- 5) Toujours dans la même fonction, créez un marker avec la latitude et la longitude de l'objet `profil` passé en entrée de la fonction, et l'icône précédemment créée. Puis ajoutez ce marker à la map.
- 6) Enfin, faites en sorte d'appeler la fonction `markerProfil()` sur chaque profil `user` contenu dans le tableau `tabData`.

Auteur :

Yoann DEPRIESTER

Date création :

27-06-2025

Relu, validé & visé par :

☑ Jérôme CHRETIENNE
☑ Sophie POULAKOS
☑ Mathieu PARIS

Date révision :

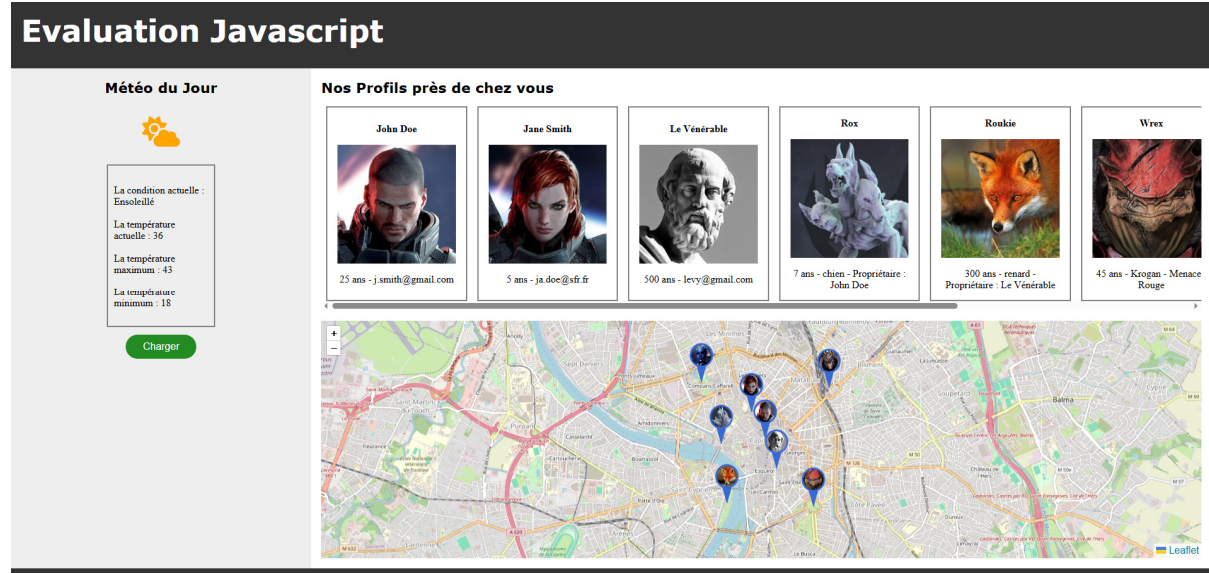
27-06-2025



Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.

EVALUATION JAVASCRIPT – Full Course

RESULTAT ATTENDU



Auteur :

Yoann DEPRIESTER

Date création :

27-06-2025

Relu, validé & visé par :

☒ Jérôme CHRETIENNE
☒ Sophie POULAKOS
☒ Mathieu PARIS

Date révision :

27-06-2025