

Olano, Cyril

2389891

Arnaud, Simard-Desmeules

2267339

Cours : 360-1WE-BB INITIATIONS AU  
DÉVELOPPEMENT WEB groupe 00004

Le WarHammer 40000


## Présentation du site web

### Page d'accueil



Sur notre page d'accueil, nous commençons par présenter notre site web et des informations pertinentes de savoir par rapport au jeu elle-même avec l'histoire pour mieux comprendre et piquer la curiosité de l'utilisateur. Nous décrivons certaines des races avec seulement quelques images pour susciter la curiosité des utilisateurs et les inciter à en savoir plus et à explorer davantage.

## Page de contact

**Contactez-nous**

**CONTACT****À PROPOS****LES RACES**

Merci de votre intérêt pour Warhammer 40000. veuillez remplir le formulaire ci-dessous pour poser votre question ou demander des informations sur ce sujet

Nom complet \*

Courriel \*

Âge \*

Genre : ☐ Homme ☐ Femme ☐ Autre

Date de naissance \*

Adresse \*

Téléphone \*

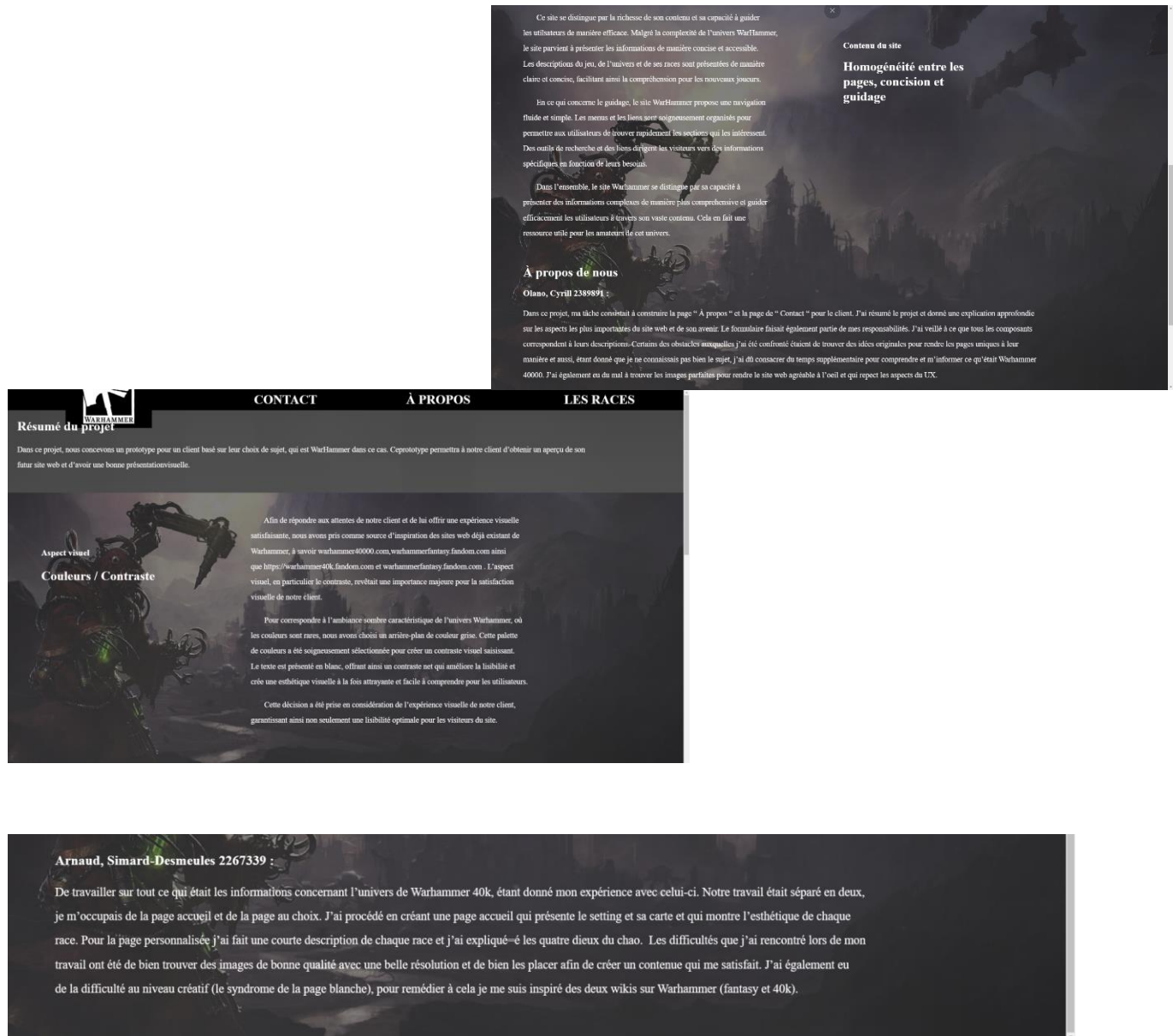
Questions / Demandes :

Envoyer



**Informations sur nous**10555 Ave Bois-de-Boulogne  
Montréal, Quebec  
H4N 1L4, CanadaTéléphone: 514-332-3000  
Courriel : info@bdeb.qc.ca  
Administrateurs : Olano Cyrill et Simard-Desmeules, Arnaud

Sur notre page de contact, nous commençant en accueillant l'utilisateur quel que soit le problème qu'il pourrait rencontrer. Pour ce faire, nous avons mis en place un formulaire qui aidera l'utilisateur vers sa solution en posant différents types de questions à l'aide des questions qu'ils doivent remplir. Ces questions seront ensuite envoyées aux administrateurs pour une compréhension plus claire du problème. Le formulaire contient également les informations nécessaires pour nous contacter de différentes manières et inclut nos réseaux sociaux.

## Page à propos



Sur notre page "À propos", les utilisateurs sont accueillis avec un résumé du projet qui contient tous les différents aspects qui ont été intégrés dans le prototype et comment nous les avons mis en place. Nous avons également inclus deux liens de sites web qui nous ont aidés et inspirés à concevoir ces projets, et présenté en détail deux catégories dans l'aspect visuel du site. Les deux catégories sont les couleurs et contrastes et aussi l'homogénéité entre les pages, concision et guidage. Ensuite, nous passons aux rôles de chaque membre dans le projet.



**IMPERIUM**

L'Imperium de l'Humanité dans Warhammer 40K est un vaste empire totalitaire dirigé par l'Empereur dieu. Obsédé par la survie, l'Imperium combat des ennemis internes et externes, tels que des hérétiques, des extraterrestres hostiles (appelé xenos) et des forces démoniaques. Malgré sa puissance militaire, l'Imperium est en déclin, en proie à la corruption et aux attaques constantes.

**TAU**

Les Tau sont une race extraterrestre pacifique dirigée par les Éthérés. Ils cherchent à unifier les espèces par la diplomatie plutôt que par la force militaire. Leur technologie avancée, y compris les Battlesuits, les rend agiles sur le champ de bataille. Bien que préférant la paix, leur expansion crée des tensions avec d'autres factions.

**ELDAR DE MONDES ARTISANAUX**

Les Craftworld Eldar sont une race élitaire qui vit sur des vaisseaux-mondes. Ils sont des guerriers et des psykers agiles, évitant la décadence en suivant le Chemin de la spiritualité et de l'abstinence. Leur histoire est marquée par la naissance du dieu chaotique Slaanesh.

**NECRONS**

Les Nécrons sont des guerriers morts-vivants dans des corps robotiques indestructibles. Dirigés par des pharaons robotiques, ils cherchent à retrouver leur gloire passée en dominant la galaxie, utilisant une technologie avancée et sont considérés comme des ennemis implacables.

**ELDARS NOIRS**

Les Eldars Noirs sont des extraterrestres sinistres vivant dans une dimension appelée "The webway". Dirigés par des seigneurs tyranniques, ils se livrent à la piraterie et à l'esclavage pour se nourrir psychiquement de la douleur d'autrui (sans quoi leur âme sera dévorée par Slaanesh). Leur technologie est avancée, et ils sont redoutés pour leur cruauté au combat.

**PEAUX VERTES**

Les Peaux Vertes comprennent les Orks et les Gretchins. Robustes et violents, les Orks sont dirigés par les plus forts, formant des bandes redoutables au combat. Les Gretchins, plus petits, remplissent des rôles subalternes pour les Orks.


**TYRANIDES**

Les Tyranides sont une race extraterrestre dirigée par l'esprit de la ruche, qui cherche à dévorer toute forme de vie dans la galaxie. Ils utilisent une biotechnologie avancée et représentent une menace existentielle pour les autres races.


**CHAO UNIFIÉ**

Cette faction du Chaos est une force corruptrice du Warp. Elle comprend les Space Marines du Chaos et des démons, adorant quatre dieux chaotiques : Khorne (violence), Tzeentch (changements), Nurgle (pourriture), et Slaanesh (débauche). Le chaos unifié lui représente les forces des quatre dieux réunis. Les adeptes du Chaos cherchent le pouvoir par la corruption, menaçant la galaxie.



**Nurgle**




**Khorne**



**Tzeentch**



**POUR PLUS D'INFORMATIONS**



Sur notre page des races, nous présentons plus en détail les différentes races du jeu. Elle aborde chaque aspect qui peut constituer une information cruciale aussi bien pour un débutant que pour un joueur qui connaît déjà les principes du jeu. En bas de la page, nous proposons également une vidéo explicative qui approfondit davantage le contenu du jeu, présenté sous forme de vidéo.

## Justification entre les différences

Dans notre prototype et projet final, il y a quelques changements qu'on a réalisés. Par exemple, le page de contact, on a ajouté des éléments cruciaux avec des liens qui pourrait donner plus d'information et une source de guidage pour l'utilisateur. Dans notre page des races, on a modifié quelques informations qui pourraient être pertinentes à l'utilisateur. Mais, les changements principaux étaient plutôt les détails de notre site web comme, aligner les textes et les images, être certain de l'orthographe et qu'il n'y a pas d'erreur dans nos paragraphes. De plus, on a modifié les polices pour avoir un site web plus coordonné et mieux plaisant pour les yeux.

## Les défis

Les défis de ce projet étaient plutôt la communication des membres. Il y avait de la trouble au début, mais vers la fin du projet le problème avec la communication était réglé, car la date limite du projet était proche. Une de notre majeur problème était l'utilisation de git, on a rencontré plusieurs obstacles qui nous a bloqué et arrêter la continuation de notre site web et du codage. Mais, comme tous les problèmes, on a trouvé la solution pour pouvoir exécuter les commandes de git pour travailler en distance dans un même fichier.

## Bien ou non dans le projet?

Premièrement, nous avons bien travailler vers la fin du projet et à bien coder notre site web pour avoir un réplia de notre prototype qu'on a créer pour le client. Nous avons réussi d'avoir une page similaire avec les objectifs et buts de notre prototype avec l'utilisation de Figma. C'était bien de rencontrer quelques obstacles et trouver la solution en équipes. Ceci nous a permis de développer une qualité avec le travail en équipe qui pourrait être utiles dans notre vie collégiale. Deuxièmement, qu'est-ce-que qui était plus difficile. Au début du projet aucun de nous avait la motivation de poursuivre le site web. C'est pour cette raison qu'on devait résoudre tous nos problèmes dans une période courte. Comme je l'avais mentionné, nous avons aussi eu des problèmes de communications ce qui n'était pas positive ou bon pour la réalisation du projet final et aussi la prototype. Tout les positives et négatives étaient plutôt le même avec la réalisation du prototype.

## Satisfaction?

Oui, nous somme satisfait de notre projet puisque le résultat final était bien coordonné avec le prototype. Nous avons réalisé que le prototype était plutôt plus difficile a coder que de mettre en réalisation sur Figma puisque la codage est beaucoup plus complexes que de mettre des texte de cubes n'importe où comme on peut le faire sur Figma. On est fière du résultat final, car on pense que le site est désigné et bien pour beaucoup de gens qui n'ont pas encore découvert les merveilles de ce jeux vidéo. Nous aurons l'habilité d'influencer quelques-uns à trouver une passion ou la joie qu'on avait quand on a découvert WarHammer 40000. Bref, nous sommes satisfait du travail d'équipe qu'on a fait pour ce projet et surtout l'expérience à découvrir le jeux et avoir la possibilité de partager mon découvert de cette jeux vidéo.

Lien : [https://github.com/cyrill233/Cyrill\\_Arnaud\\_TP3.git](https://github.com/cyrill233/Cyrill_Arnaud_TP3.git)