

IUT Lyon 1

IUT A - Année Spéciale

Web Client Riche

Projet

3. Projet

Projet final

Présentation du travail à réaliser

- 5.1 Sujet
- 5.2 Calendrier
- 5.3 Exemples

3.1 Principe

Réalisation d'une application web monopage, fonctionnant en autonomie sur le poste client, sans autre recours au serveur que le chargement initial de la page et d'éventuels documents statiques via AJAX.

L'application doit pouvoir fonctionner sans serveur, en chargeant directement la page d'accueil depuis le disque (*cf. URL en file:*).

☞ Si l'application utilise AJAX (même limité à des ressources statiques), il sera nécessaire pour la tester en local d'utiliser le navigateur *Firefox*.

Dans la limite de la restriction énoncée ci-dessus (*fonctionnement en local*), il est possible de proposer une application basée sur l'exploitation d'une ou plusieurs APIs tierces (*polices, cartes, musique, vidéo, open data...*) **a condition que l'application ne nécessite pas la saisie d'un identifiant personnel** pour l'accès au(x) service(s).

3.2 Calendrier

Mardi 28 mai

Présentation des sujets

Mardi 4 juin

Séance de développement tutoré

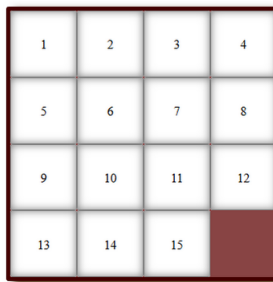
Mardi 18 juin

Rendu des travaux

☞ Les travaux devront être envoyés **au plus tard le 18 juin** à l'adresse Daniel.Muller@ec-lyon.fr sous forme d'un fichier zip en n'oubliant aucun composant (*html, css, javascript, images, autres fichiers éventuels...*)

3.3 Exemples

- Application faisant revivre le jeu de télécran. [\[télécran\]](#)
- Jeu de taquin. [\[taquin\]](#)
- Jeu de balle(s) rebondissante(s).
- Snake, Tron... [\[snake\]](#)
- Toute autre application suivant inspiration... [\[radar\]](#) [\[propriétés CSS\]](#)



Ca commence tout de suite.

Vous avez trois semaines...



Références et liens

[télécran], p.3

"*Télécran*", Wikipédia, 13 fév. 2019.

En ligne, disponible sur <https://fr.wikipedia.org/wiki/T%C3%A9l%C3%A9cran>

[consulté le 5 mars 2019]

[télécran], p.3

D. MULLER, "*télécran : exemple de solution*", 19 sept. 2018.

En ligne, disponible sur <http://dmolinarius.github.io/demofiles/aspe/javascript/telecran.html>

[consulté le 6 mars 2019]

[taquin], p.3

"*Taquin*", Wikipédia, 17 act. 2018.

En ligne, disponible sur <https://fr.wikipedia.org/wiki/Taquin>

[consulté le 5 mars 2019]

[taquin sans image], p.3

D. MULLER, "*Taquin : exemple sans image*", 10 juil. 2018.

En ligne, disponible sur <http://dmolinarius.github.io/demofiles/aspe/javascript/taquin1.html>

[consulté le 6 mars 2019]

[taquin complet], p.3

D. MULLER, "*Taquin : exemple complet*", 19 oct. 2018.

En ligne, disponible sur <http://dmolinarius.github.io/demofiles/aspe/javascript/taquin2.html>

[consulté le 6 mars 2019]

[multiball], p.3

D. MULLER, "*Multiball*", 12 nov. 2018.

En ligne, disponible sur <http://dmolinarius.github.io/demofiles/aspe/javascript/multiball.html>

[consulté le 27 mai 2019]

[snake], p.3

P. GILLESPIE, "*Snake*", 31 oct. 2018.

En ligne, disponible sur <http://patorjk.com/games/snake/>

[consulté le 27 mai 2019]

[radar], p.3

D. MULLER, "*graphe radar interactif*", 11 juil. 2018.

En ligne, disponible sur <http://dmolinarius.github.io/demofiles/aspe/javascript/radar.html>

[consulté le 27 mai 2019]

[propriétés CSS], p.3

D. MULLER, "*CSS interactif*", 30 nov. 2018.

En ligne, disponible sur <http://dmolinarius.github.io/demofiles/aspe/javascript/css-properties.html>

[consulté le 27 mai 2019]