

QUIZZ HARRY POTTER

Sommaire :

1.1 Présentation du projet

1.2 Pourquoi ce projet ?

1.3 Méthode de réalisation

1.3.1 Outils et sources :

1.3.2 Structure de base :

1.3.3 Réalisation technique :

2. Résultat final

1.1Présentation du projet:

Le Quizz sur Harry Potter est un projet interactif conçu pour offrir aux passionnés de la saga une expérience immersive sur l'univers magique créé par J.K. Rowling. Développé en utilisant les langages de programmation web tels que CSS, HTML et JavaScript, ce quizz propose une série de questions variées, afin de définir la maison de Poudlard dans laquelle aurait pu faire partie la personne répondant au quizz.

1.2 Pourquoi ce projet ?:

Pour commencer, je suis un grand fan de la série de films Harry Potter. Je trouve cet univers magique très passionnant, d'où le thème de mon projet. Voulant appliquer les compétences en JavaScript apprises en cours de formation, je pense que créer un quizz est un très bon moyen de débiter pour réaliser un site interactif.

1.3 Méthode de réalisation :

1.3.1 Outils et sources :

Pour le développement, j'ai utilisé Visual Studio Code avec plusieurs langage de programmation :

- **HTML** (HyperText Markup Language) : Utilisé pour définir la structure et le contenu du quizz,
- **CSS** (Cascading Style Sheets) : Utilisé pour styliser et personnaliser l'apparence du quizz.
- **JavaScript** : Utilisé pour rendre le quizz interactif en ajoutant des fonctionnalités dynamiques.

Comme sources de recherches et d'aides j'ai utilisé :

- **Youtube** pour m'inspirer et apprendre à faire des quizz en JavaScript,
- **developer.mozilla.org** pour les commandes de bases dans les différents langage de programmation,
- **Google** pour les recherches de commandes ou autre.

1.3.2 Structure de base :

J'ai donc commencé par créer un fichier HTML et CSS qui me servent de base, avec les 3 écrans principaux qui sont la structure même de mon Quizz :

→ L'écran d'accueil (Welcome screen)

Cet écran contient le message de bienvenu ainsi que le but du quizz, et le bouton pour commencer le test

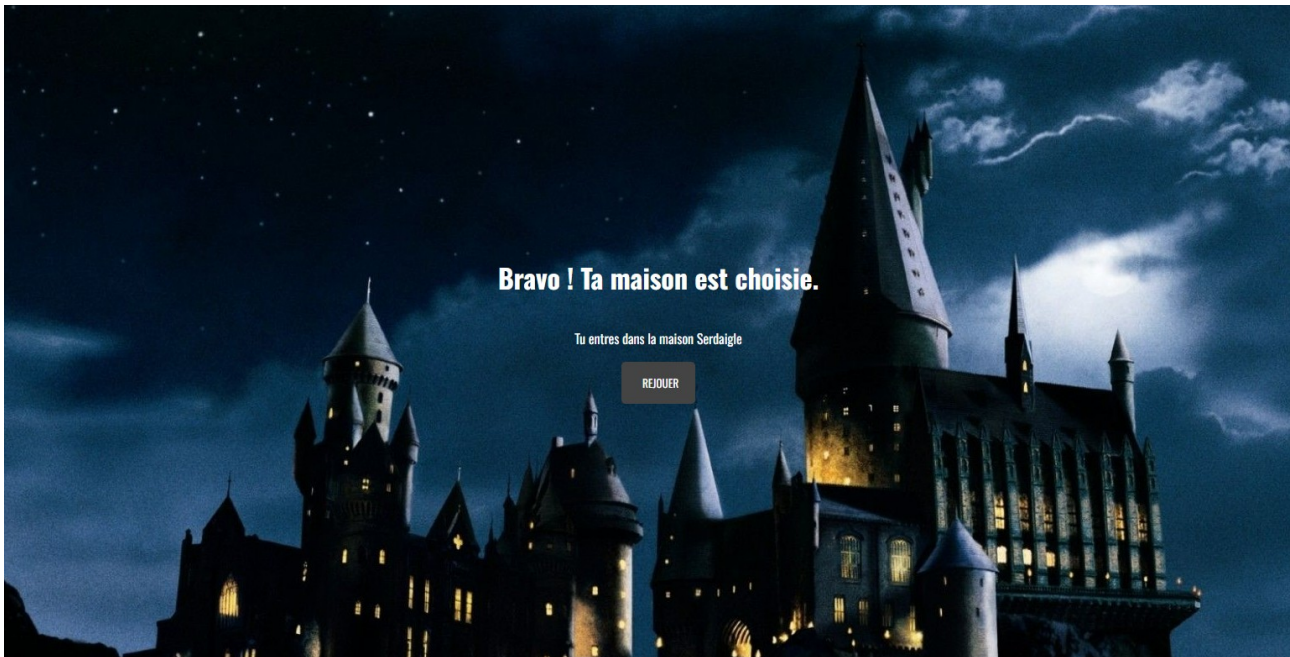


→ En second , l'écran avec les questions (Questions screen)

Cet écran contient toutes les questions ainsi que les réponses.



→ Et pour terminer, l'écran de fin (End screen) avec le résultat du test ainsi qu'un bouton qui renvoi au Welcome screen afin de recommencer le Quizz si besoin.



1.3.3 Réalisation technique :

La première question que je me suis posé : Comment passer d'un écran à un autre suivant des conditions ?

Pour cela, j'ai donc créé mes 3 écrans principaux (ci-dessus), ensuite ensuite lors de ma création de mon fichier JavaScript, j'ai créé une variable « Display Screen » qui me permettra d'afficher ou non un écran suivant des événements. J'ai aussi créé toutes les variables qui correspondent à chaque écran et chaque boutons.

De base seul l'écran d'accueil est le premier à s'afficher sans conditions mais quand on clique sur le bouton « Commencer le test » on accède à l'écran des questions.

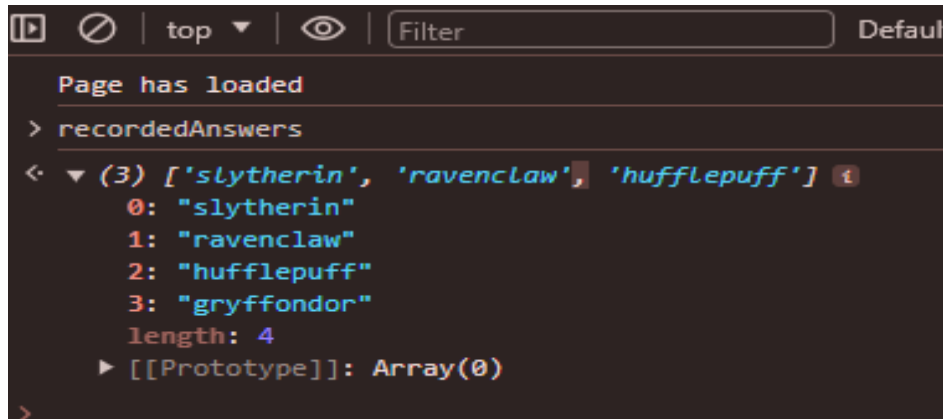
La seconde question est : Comment afficher les questions une par une ?

Pour réaliser cela, j'ai utilisé une variable « questions », qui contient toutes mes questions ainsi que toutes les réponses avec la variable « answers ». Pour que les questions continuent de s'afficher jusqu'à qu'il y ait plus, j'ai créé une variable « questionsIndex » qui me permet de compter le nombre de questions, donc tant qu'il y a des questions l'écran contenant les questions reste affiché sinon on affiche l'écran de fin avec le résultat s'affiche.

La Troisième question est : Comment faire pour calculer le score ?

Pour calculer le score j'ai d'abord créé une variable « house », qui comporte les 4 maisons de Poudlard (Gryffondor, Serpentard, Poufsouffle, Serdaigle), j'ai donc relié chaque réponse à une maison dans ma variable « questions ».

J'ai ensuite créé une variable « recordedAnswers » afin d'enregistrer chaque réponse et de rajouter un point ou non aux différentes maisons .



Voici un exemple de retour de la console pour le fonctionnement de la distribution des points.

Ayant regarder la plus part des films en langue au original (en anglais), j'avais donc nommé les différentes maisons avec leurs nom originaux qui ne sont pas les mêmes en français.

J'ai donc du convertir les noms anglais en français en créant la variable « houseInFrench ».

```
const houseInFrench = {
  slytherin: 'Serpentard',
  hufflepuff: 'Poufsouffle',
  ravenclaw: 'Serdaigle',
  gryffondor: 'Gryffondor'
};
```

La dernière étape de ma réalisation à été de styliser la page à l'aide de mon fichier CSS, afin de rajouter le fond d'écran, la police d'écriture, personnaliser les différents boutons, l'emplacement des textes, ...

2. Résultat final :

J'ai donc réussi à obtenir mon premier quizz en JavaScript sur un univers qui me tient à cœur.

Vous pouvez tester le quizz à l'adresse suivante :

<https://hugoenette.github.io/quizz>