

Logiciels utilisés



Photoshop



Dreamweaver



Chrome

La structure de fichiers

Sur le bureau du poste de travail tu trouveras

Dossier «Médias» qui inclue :

- Logo Techno Branché
- 0_InstructionsDepart.mp4
- 1_TraiterImagesPhotoshop

Dossier «Carrousel» qui inclue

- index.html
- app.js
- style.css
- un dossier d'images

Étape 0

Préparer son environnement de travail

1. Lancer les logiciels PhotoShop et DreamWeaver
2. Ouvrir le dossier carrousel dans DreamWeaver
3. Écouter la vidéo à nouveau au besoin

Étape 1

Chercher des images en respect des droits d'auteur

Objectifs

S'initier à la recherche d'images sur internet

Se sensibiliser à la question des droits d'auteur

Tâches

1. Choisir un thème (un sport, un pays, un animal, etc.)
2. Accéder à une bibliothèque d'images libre de droits <https://unsplash.com/fr> ou <https://www.pexels.com/fr-fr/>
3. Choisir 5 à 10 images pour le thème choisi
4. Télécharger chacune des images choisies
5. Copier le crédit à attribuer pour chaque photo
6. Coller le crédit dans la liste (Fichier script.js, lignes 15 à 21)

```
arrCredits:[  
  'Image 1 par <a href="#">Auteur</a> sur <a href="#">Site Web du téléchargement</a>',  
  'Image 2 par <a href="#">Auteur</a> sur <a href="#">Site Web du téléchargement</a>',  
  'Image 3 par <a href="#">Auteur</a> sur <a href="#">Site Web du téléchargement</a>',  
  'Image 4 par <a href="#">Auteur</a> sur <a href="#">Site Web du téléchargement</a>',  
  'Image 5 par <a href="#">Auteur</a> sur <a href="#">Site Web du téléchargement</a>'  
]
```

Étape 2

Recadrer, optimiser et renommer les images

Objectif

S'initier aux outils de traitement des médias

Tâches

1. Ouvrir les images dans Photoshop
2. Recadrer en format 16 : 9
3. Choisir la compression .jpg
4. Enregistrer chaque image selon la nomenclature suivante : 1.jpg, 2.jpg, 3.jpg...
5. Remplacer les images dans le dossier «medias» par vos images personnelles

Étape 3

Adapter et tester le carrousel

Objectifs

Utiliser des variables css et javascript

Expérimenter le design et l'intégration Web à l'aide de ses langages intrinsèques:
le html, les css et le javascript

Tâches

1. Ouvrir le fichier app.js et ajuster la valeur des variables JavaScript qui déterminent :

- le nombre d'images (à la ligne 11)

Par exemple, si vous avez préparé 7 images vous indiquerez à la ligne 11
intNombreImages: 7

- l'extension des fichiers (à la ligne 14)

strExtensionImages: ".jpg"

2. Ouvrir dans un navigateur le fichier index.html

Tester l'interactivité. Est-il possible de passer d'une image à l'autre :

- à l'aide des boutons?
- à l'aide des touches ◀ précédent et suivant ▶ du clavier?

3. Modifier les variables css pour changer les couleurs et les polices de l'application.
(Fichier style.css, lignes 17 à 32)

Ensurligné jaune, les valeurs modifiables

```
:root {  
  
    /* choix entre 4 polices: Roboto, Rubik, Acme, Oswald */  
    --police: 'Roboto', sans-serif;  
    --police-titre: 'Roboto Regular', sans-serif;  
    --police-sous-titre: 'Roboto Thin', sans-serif;  
  
    /* couleurs */  
    --couleur-titre: #fff;  
    --couleur-sous-titre: #fff;  
    --couleur-bas-de-vignette: #fff;  
    --couleur-texte-footer: #fff;  
    --bg-couleur-header-footer: rgb(25, 31, 58);  
    --bg-couleur-depart: #fff;  
    --bg-couleur-fin: #f2f0de;  
    --couleur-bouton: rgb(188, 109, 40);  
    --couleur-bouton-hover: rgb(252, 120, 3);  
}
```