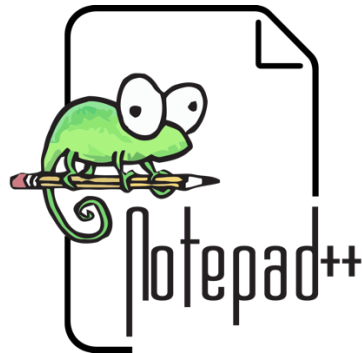


Applications utilisées



Photoshop



Notepad++



Bloc-notes



Chrome

La structure de fichiers

Sur la page Web

<https://integration2.github.io/technobranche2023/>

tu trouveras

- Documentation.pdf
- 4 vidéos explicatives

Dossier « Carrousel.zip » qui inclue

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

Étape 0

Préparer son environnement de travail

1. Ouvrir le fichier « Documentation.pdf »
2. Télécharger le dossier « Carrousel.zip »
3. Lancer les applications PhotoShop, Bloc-notes, Notepad++ et Chrome
4. Écouter les vidéos pour obtenir toutes les instructions

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 et télécharger chacune des images répertoriées
4. Renommer chacune des images selon la nomenclature, 1, 2, 3, 4, 5
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, 2, 3...
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);  
}
```