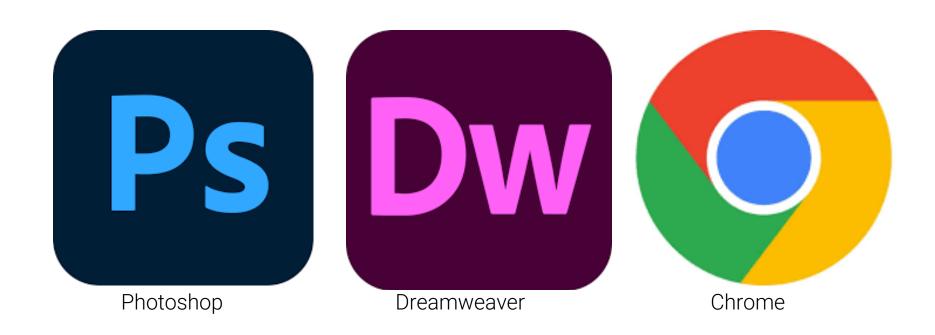


Logiciels utilisés





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



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



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://unsplash.com/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>',

'Image 5 par <a href="#">Auteur</a> sur <a href="#">Site Web du téléchargement</a>']
```



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



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?



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: \frac{\text{rgb}(188, 109, 40)}{\text{rgb}(188, 109, 40)};
    --couleur-bouton-hover: rgb(252, 120, 3);
}
```