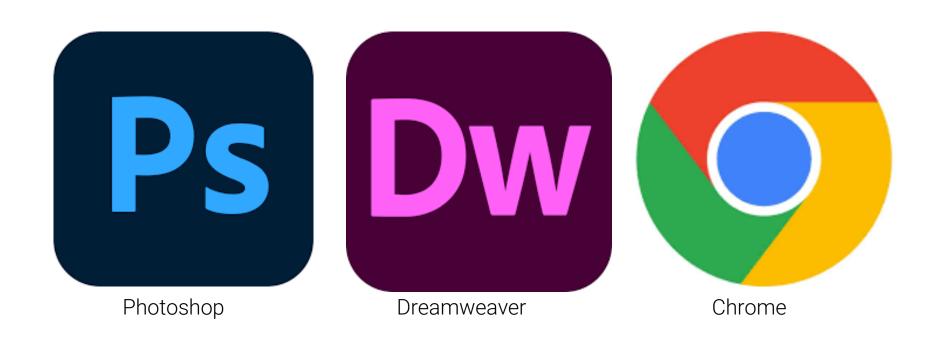


# Logiciels utilisés





## 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



# Préparer son environnement de travail

- 1. Ouvrir le fichier «Documentation.pdf»
- 2. Télécharger le dossier «Carrousel.zip»
- 3. Lancer les logiciels PhotoShop et DreamWeaver
- 4. Écouter les vidéos pour obtenir toutes les instructions



# 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 <a href="https://unsplash.com/fr">https://unsplash.com/fr</a> ou <a href="https://www.pexels.com/fr-fr/">https://unsplash.com/fr</a>
- 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)

```
'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

Evpérimenter le design et l'intégration Web à l'aide de

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