

Logiciels utilisés



Photoshop



Dreamweaver



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 logiciels PhotoShop et DreamWeaver
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
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);  
}
```