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/>

1. Choisir 5 à 10 images pour le thème choisi
2. Télécharger chacune des images choisies
3. Copier le crédit à attribuer pour chaque photo
4. 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"

1. 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?

1. 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);

}