

# Projet 1 : mise en page

D.Moreaux

29 septembre 2025

## 1 abstract

Dans ce premier projet, une page HTML+CSS et des javascript de base seront mis en place afin de pouvoir s'occuper de l'apparence de l'application.

Ce premier projet peut être entièrement réalisé en local (sans serveur web).

## 2 Affichage

Deux `<div>` devront être prévues : l'écran de connexion et l'écran de jeu. Lors de l'arrivée sur la page, la première sera visible et la seconde sera en `display: none;`.

Deux fichiers Javascript seront présents. Le premier sera le fichier `data.js` (ressources) qui contient les textes d'une des scènes dans un tableau `data`. Le second contiendra la partie Javascript du programme. Ces deux fichier JS seront insérés dans le `<head>`, le second étant marqué `defer`.

L'écran de jeu contiendra d'une part une série de boutons (dont le bouton "déconnexion") ainsi qu'une zone "principale" de 800x600. C'est dans cette dernière zone que sera affichée la VN.

La zone d'affichage de la VN contiendra plusieurs divisions superposées. Le fond de ces divisions sera transparent. La zone d'affichage du texte fera 150 pixels de haut. Au dessus de cette zone, une zone sera prévue pour le nom du personnage qui s'exprime.

La division la plus en arrière (z-Index 0) sera celle prévue pour accueillir l'image de fond. La zone de texte se retrouvera au z-Index 100 et les autres auront un z-Index de plus de 100.

### 3 Javascript

#### **AUCUN GESTIONNAIRE D'ÉVENEMENT NE SERA ASSOCIÉ AU JAVASCRIPT AU NIVEAU DE L'HTML**

Les différents gestionnaires d'événements seront associés aux contrôles au niveau du Javascript ( `.on...= xxx` ou `addEventListener()` )

Un clic sur le bouton de connexion de l'écran de login amènera sur l'écran de jeu. Un clic sur le bouton "déconnexion" ramènera sur l'écran d'accueil. Un clic sur le fond de l'écran de jeu fera avancer au texte suivant.

On prévoira également un bouton Show/Hide qui servira à masquer (et réafficher) les zones de texte et de nom.

Le fichier data.js contient un tableau de chaîne. Chaque chaîne peut être découpée par la fonction `split()`. La première valeur est la couleur à utiliser pour le personnage. Le troisième morceau est extrait de la VN à un niveau plus avancé.

### 4 Remarques

- Attention à la propagation des événements
- Respecter les z-Index (0 pour l'image de front)
- Les fichiers JS doivent impérativement être chargés au niveau du HEAD.
- Les lignes du tableau data (data.js) contiennent à chaque fois une réplique composée du code couleur, du nom du personnage qui parle (éventuellement vide) et du texte, séparés par |