Travail 2  
Donjons et Dragons

Travail individuel

Remettre sur LÉA à la date indiquée sur LÉA

30 % de la note finale

Note : Bien que l’exemple de ce qui est demandé est basé sur Donjons et Dragons, vous pouvez prendre un autre contexte à condition que votre site ait le minimum demandé.

# Objectif

L’objectif du travail est de valider vos connaissances sur les sujets suivants :

* Respects des bonnes pratiques d’accessibilité des sites Web.
* Utilisation de Bootstrap:
  + Composant (components)
  + Grille
  + Styles personnalisés
* Animations et transitions en css
* Utilisation du préprocesseur Sass :
  + Réutilisation de règles (extend)
  + Imbrication de règles
  + Variables

# Énoncé

Dans ce travail, vous créerez un site Web de quelques pages. Ce cours ne se souciant que de ce qui se passe du côté client, certains éléments ne seront pas fonctionnels (par exemple, le formulaire de recherche).

## Page Accueil

Contient un carrousel :

* Fait avec Bootstrap
* Affichant au minimum 2 images
* Ayant un bouton précédent et un bouton suivant
* Défilant les images automatiquement

À côté du carrousel, mettez un bloc de texte de votre choix, mais lié à votre sujet. Les deux éléments se sépare l’espace également (50%-50%).

Contient deux menus (utilisant le *navbar* de Bootstrap):

* Un menu principal
  + Ayant les liens suivants :
    - Création (ciblera la page décrite ci-dessous)
    - Personnages (idem)
    - Par Défaut (idem)
  + Ayant un indice visuel montrant la page courante.
* Un menu secondaire
  + Ayant les liens suivants :
    - Partager (ciblera #)
    - Connexion (ciblera #)
  + Ayant une barre de recherche comportant :
    - Un champ texte
    - Un bouton ayant pour contenu une icône de loupe

Vous avez donc un design à 3 colonnes lorsque l’écran du navigateur est considéré comme large selon Bootstrap 🡪 menu, carrousel et bloc de texte.

Lorsque la taille du navigateur est considérée comme moyenne, le bloc de texte se met sous le carrousel.

Lorsque la taille du navigateur est considérée comme petite, le menu secondaire devient un « hamburger ». Le menu principal, le carrousel et le texte sont empilé (une colonne).

Le survol des éléments du menu principal utilise une transition css de votre choix.

Lorsqu’un utilisateur clique sur le bouton recherche (la loupe) de la barre de recherche, une fenêtre modale est ouverte lui montrant quatre liens vers des pages de votre choix. On émule ici une recherche. Ça donnera toujours les mêmes liens.

Dans la balise *header*, mettez une image tel que vu dans le cours Interfaces Web.

Dans la balise *footer*, mettez :

* Trois colonnes de liens avec au minimum un lien par colonne. Par exemple : contactez-nous (inactif), © 2020 votre\_courriel\_lien\_mailto, Conditions d’utilisation (inactif). Lorsque la taille de l’écran est considérée comme petite, les 3 liens doivent se superposer.
* Une citation liée à votre sujet utilisant la classe correspondante de Bootstrap. Alignement au choix.

## Page Création

Contient un formulaire permettant de créer des personnages. Je donnerai un exemple pour le cas du site de Donjons et Dragons en classe.

Le formulaire doit contenir :

* Un groupe de boutons radio
* Une liste déroulante utilisant les *optgroup*
* Une image :
  + style profil représentant le personnage
  + utilisant *figure* et *figcaption* avec classes Bootstrap.
* Une zone de texte
* Un contrôle *datalist*
* Un contrôle *color*, *file* ou *range*
* Un bouton pour soumettre le formulaire
* Un bouton pour réinitialiser le formulaire
* Un bouton pour créer un personnage aléatoirement ayant un fond blanc et comme contenu une icône de dé de vingt (d20).

Le formulaire est en deux colonnes lorsque la fenêtre est au minimum grande et en une seule colonne lorsque la fenêtre est moyenne ou plus petite.

Vous devez regrouper les éléments à l’aide d’au minimum deux *fieldset*.

Un des contrôles doit avoir un texte d’aide ([*help text*](https://getbootstrap.com/docs/4.6/components/forms/#help-text)).

L’action du formulaire sera de l’envoyer à l’adresse philippefleury.com/backend.php avec la method POST. Ceci vous permet de voir ce que vous enverriez au serveur. Validez que tous les champs du formulaire y sont.

Les contrôles du formulaire doivent être stylés grâce à Bootstrap.

## Page Personnages Créés

Cette page contient des cartes faites avec des cartes Bootstrap représentant les personnages déjà créés.

Mettez au minimum quatre cartes. Lorsque l’écran est large, elles sont sur la même ligne. Lorsque l’écran est de taille moyenne, vous en aurez deux par lignes.

Chaque carte contient une image, un titre et un bout de texte.

Faites-en sorte que toute la carte soit cliquable.

Les cartes apparaissent à tour de rôle après une seconde via une animation css. Vous pouvez utiliser la transformation *scale* ou *opacity* ou une autre de votre choix qui donnerait un résultat semblable. Si vous avez une meilleure idée pour l’animation, venez valider le tout avec moi.

## Page Personnage Par Défaut

Cette page contient le composant Bootstrap *Alerts* pour donner une information : « Ceci est le personnage par défaut ».

Cette page contient un tableau contenant les statistiques d’un personnage. La table doit être accessible. Le tableau doit utiliser les styles Bootstrap prédéfinis ainsi que la classe .table-hover

Quelque chose comme ceci (couleurs au choix):

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | État[[1]](#footnote-1) | |
| Caractéristique | **Normal** | **Fatigué** |
| Force | 12 | 10 |
| Dextérité | 11 | 10 |
| Sagesse | 14 | 10 |

## Toutes les pages

Toutes les pages doivent avoir la même structure et être codées avec les bonnes balises.

Toutes les pages doivent contenir un fil d’Ariane (*breadcrumb*) fait à l’aide de Bootstrap sauf la page d’accueil.

Toutes les pages doivent respecter les règles d’accessibilité vues dans le présent cours et dans le cours précédent 420-05A-FX – Interfaces Web. Utilisez Total Validator pour détecter les erreurs.

## Styles

Tous les styles créés doivent faire usage du préprocesseur Sass.

Vous devez choisir des couleurs et modifier le thème par défaut de Bootstrap.

## Images et Icônes

Les icônes doivent provenir de Bootstrap.

# Critères d’évaluation

Faire des animations/transitions css : 5%

Coder un site accessible : 10%

Utiliser des icônes : 5%

Faire un site adaptatif avec Bootstrap : 20%

Utiliser les composants de Bootstrap : 20%

Utiliser les classes Bootstrap : 5%

Utiliser un préprocesseur[[2]](#footnote-2): 10%

Respecter la demande[[3]](#footnote-3) : 25%

Toutes les pages doivent avoir la même structure et être codées avec les bonnes balises.

Toutes les pages doivent avoir la même structure et être codées avec les bonnes balises.

Toutes les pages doivent avoir la même structure et être codées avec les bonnes balises.

Toutes les pages doivent avoir la même structure et être codées avec les bonnes balises.

1. Notez ici que vous devez avoir une colonne ou une rangée avec un span dans votre projet. [↑](#footnote-ref-1)
2. Assurez-vous d’avoir assez de règles css pour pouvoir utiliser Sass et montrer votre compréhension des variables, de l’imbrication et de la réutilisation (extend). [↑](#footnote-ref-2)
3. Pour tout ce qui n’est pas couvert dans les autres critères et qui est demandé. [↑](#footnote-ref-3)