|  |
| --- |
|  |
| Outils  Sujet : Addicted 2 |
|  |





Romain Barrio, Chloé Handy, Lucas Lefort, Gaëlle Morais

Géné->GP , Géné->GP ,Info->Info ,AV->GP

http://adartza.iutbayonne.univ-pau.fr/~llefort001/addicted2

Table des matières

[I. API et Framework utilisées 3](#_Toc506471383)

[1) JQuery 3](#_Toc506471384)

[a) Url 3](#_Toc506471385)

[b) Conditions d’utilisation 3](#_Toc506471386)

[c) Objectif et finalités 3](#_Toc506471387)

[2) Bootstrap 3](#_Toc506471388)

[a) Url 3](#_Toc506471389)

[b) Conditions d’utilisation 3](#_Toc506471390)

[c) Objectif et finalités 3](#_Toc506471391)

[d) Grandes modifications/adaptations 3](#_Toc506471392)

[3) FontAwesome 4](#_Toc506471393)

[a) Url 4](#_Toc506471394)

[b) Conditions d’utilisation 4](#_Toc506471395)

[c) Objectif et finalités 4](#_Toc506471396)

[d) Grandes modifications/adaptations 4](#_Toc506471397)

# API et Framework utilisées

## JQuery

### Url

JQuery est une API javascript disponible à l’adresse : <https://jquery.com/>

### Conditions d’utilisation

Le code source de JQuery est soumis à la licence MIT disponible à cette adresse : <https://tldrlegal.com/license/mit-license>

Toutes les démos et exemples de code sont soumis à la licence CC0 disponible à l’adresse suivante :<https://tldrlegal.com/l/cc0-1.0>

### Objectif et finalités

L’objectif ici avec l’utilisation de JQuery est de faciliter et clarifier l’utilisation du Javascript dans le projet. Les fonctions présentes dans la bibliothèque ainsi que sa syntaxe simplifiée permet de travailler plus rapidement et de faciliter la maintenance du jeu.

## Bootstrap

### Url

Bootstrap est un framework CSS disponible à l’adresse : <https://getbootstrap.com/>

### Conditions d’utilisation

Le code source de Bootstrap est soumis à la licence MIT disponible à cette adresse : <https://tldrlegal.com/license/mit-license>

La documentation est soumise à la licence CC BY 3.0 disponible à l’adresse suivante : <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

### Objectif et finalités

L’objectif ici avec l’utilisation de Bootstrap est de simplifier la mise en page et l’intégration de la page HTML. Le système de colonnes permet aussi de construire une page en pensant responsive design pour de futures adaptations sur mobiles et tablettes. De plus le framework dispose d’éléments stylisés déjà construits (boutons, formulaires, barre de navigation).

### Grandes modifications/adaptations

Bootstrap est assez peu utilisé dans le jeu mais il nous a permis de concevoir le jeu en « mobile first » et nous a permis de construire une barre de navigation, un footer et d’organiser les éléments en colonnes.

## FontAwesome

### Url

FontAwesome est un framework SVG disponible à l’adresse : <https://fontawesome.com/v4.7.0>

### Conditions d’utilisation

Le code source de Bootstrap est soumis à la licence MIT disponible à cette adresse : <https://tldrlegal.com/license/mit-license>

Les polices d’écriture sont soumises à la licence SIL OFL 1.1 disponible à l’adresse suivante : <https://opensource.org/licenses/OFL-1.1>

Les icones sont soumises à la licence CC BY 4.0 disponible à l’adresse suivante : <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

### Objectif et finalités

L’objectif ici avec l’utilisation de FontAwesome est de simplifier l’utilisation des icones dans le jeu.

### Grandes modifications/adaptations

FontAwesome est très peu utilisé dans le jeu (bouton play/pause et download) mais permet une intégration facilitée d’icônes dans les futures versions.