

Programme D-CLIC

Module : JavaScript

Évaluation - BATMAN

Durée de l'exercice : 3 jours

Du 05/05/2022 au 07/05/2022

Heure limite du dépôt : 07/05/2022 à 20H



I - Introduction

Repository Name : SAYNA-JAVASCRIPT-BATMAN-042022

La totalité de vos fichiers source, sauf tous les fichiers inutiles (binary, temp files, obj fichiers,...), doivent être inclus dans votre livraison, dépôt Github.

Vous avez déjà montré votre capacité à effectuer un site internet en utilisant l'HTML, le CSS et le JavaScript ! Un grand pouvoir implique de grandes responsabilités et vous avez prouvé que vous étiez capable de vous dépasser. Avec ce dernier projet, une première page se tourne bientôt. La prochaine étape vous amènera à vous spécialiser pour vous préparer au mieux à surmonter les missions professionnelles que vous rencontrerez.

II - Objectif

Ce projet est une évaluation visant à observer de près votre capacité à réaliser un site internet dynamique avec les langages HTML/CSS & JavaScript. Montrez-nous ce dont vous êtes capables et commentez votre code le plus possible pour faciliter la lecture de votre code par les correcteurs.



III - Énoncé

Vous êtes un développeur / une développeuse freelance et vous avez déjà réalisé quelques prestations avec un client pour réaliser des sites sur l'univers des super héros. Celui-ci est content de votre travail et souhaiterait vous solliciter pour réaliser un autre site internet. Cette fois-ci, il souhaite rendre hommage aux Detective Comics (DC) en dédiant le sujet à BATMAN.

Il aimerait également proposer un mini jeu directement intégré sur son site, inspiré de ce qu'on peut trouver sur internet.

Ensemble, vous définissez les attentes à travers un cahier des charges :

- À quoi le site va ressembler (maquettes, couleurs, polices) ;
- Quelles animations et fonctionnalités seront présentes ;
- Quelles sont les contenus à insérer sur le site (illustrations, textes, logos, multimédia) ;
- Quel type de jeux sera présent ;
- L'importance d'un site responsive et dynamique

Votre mission sera de satisfaire les souhaits du client, en réalisant un site internet le plus fidèle possible au cahier des charges.

Tous les détails sont présents à la suite de ce document.

Pour réaliser ce projet, vous avez 3 jours (en comptant le Samedi).

Le rendu de l'évaluation se fera sur Github (comme pour les projets précédents) en respectant impérativement la nomenclature suivante :

SAYNA-JAVASCRIPT-BATMAN-042022

⚠ Si la nomenclature n'est pas respectée, le projet ne sera pas pris en compte lors de la correction et l'évaluation ⚠

⚠ Pensez à mettre votre dépôt en "Public". Le projet ne sera pas corrigé si le dépôt se trouve en "Privé" ⚠



Consignes pour le rendu du projet :

- Nommer votre projet en respectant la nomenclature
- Déposer votre projet sur Github dès le début et actualisez-le au fur et à mesure de votre avancée
- Une liste de jeux vous sera proposée. Il vous sera alors possible de choisir celui que vous souhaitez intégrer dans le site. Attention, tous les jeux ne sont pas aussi faciles à implémenter (détail du niveau de difficulté dans la partie VI - Ressources utiles)
Vous pouvez également chercher d'autres jeux gratuits disponibles via une API.
- Les notions de responsive ont été abordées, mais pas détaillées. Vous prendrez donc les décisions de positionnement du contenu sur format mobile.

Notes pour les apprenants :

- Lisez l'intégralité de l'énoncé dès le début pour bien commencer.
- Prenez le temps de coder en commentant votre code dès qu'il est nécessaire.
Il faut que le correcteur puisse comprendre ce que vous avez fait !
- S'il vous manque certaines informations ou assets, prenez la liberté de prendre des initiatives et d'y répondre au mieux tout en respectant les demandes initiales du client (délais, fonctionnalités et aspects visuels)
- La maquette affiche énormément de détails sur le choix des couleurs, les bordures, les espacements entre chaque élément et le design de chaque composant. Faites en sorte de respecter le plus possible la fidélité de cette maquette.
Lorsque vous rencontrez des difficultés à réaliser certains éléments, essayez d'avancer en simplifiant le design.
- Le prototype affiche quant à lui un aperçu des animations que vous devrez réaliser. Lorsque vous cliquez sur le fond du site, toutes les interactions apparaissent en surbrillance. Pratique pour voir rapidement les animations !
- Le plus important à retenir : Prenez du plaisir et surpassez-vous !
Montrez-nous de quoi vous êtes capables en nous proposant votre meilleure version du site dédié à l'univers de BATMAN.



IV - Ressources utiles

- **Maquettes**
 - Batman_Home.pdf
 - Batman_Game.pdf
 - Aperçu du menu déroulant dans le formulaire avec Menu déroulant.png
 - Aperçu du PopUp du formulaire avec Popup_Box.png
- **Prototype**
 - Animations textes (Pitchdeck) via [ce lien](#)
 - Animations générales (Figma) via [ce lien](#)
- **Assets : Illustrations**
 - **Home :**
 - Bathome1.png
 - Bathome2.png
 - Bathome3.png
 - Bathome4.png
 - Bathome5.png
 - Bathome6.png
 - Bathome7.png
 - Bathome8.png
 - **Slider images :**
 - Batslider1.png
 - Batslider2.png
 - Batslider3.png
 - Batslider4.png
 - Batslider5.png
 - Batslider6.png
 - Batslider5.png
 - Batslider8.png
 - Batslider9.png
 - Batslider10.png
 - **Personnages cartes :**
 - Ben_Affleck.png
 - Christian_Bale.png
 - Heath_Ledger.png
 - Paul_Dano.png
 - Ray_Porter.png
 - Robert_Pattinson.png



- **Slider bande-annonce :**
 - Bathome9_ba.png
 - Bathome10_slide_ba.png
 - Bathome11_slide_ba.png
- **Game :**
 - Batgame1.png
 - Batgame2.png
- **Assets : Logos**
 - flèche_down_header.png
 - icon_DC.png
 - icon_facebook.png
 - icon_ig.png
 - icon_tw.png
 - icon_WB.png
 - icon_x.png
 - logo_bat_flèche.png
 - logo_bat_flèche_2.png
 - logo_sayna_white.png
 - logohome.png
 - logo_flèche_1.png
 - logo_flèche_2.png
 - icon_guillemets_1.png
 - icon_guillemets_2.png
 - icon_player.png
- **Assets : Couleurs et Typo**
 - Design.png
 - Police BATMAN = Rajdhani (tous les détails sont présents dans le document Design.png)
- **Assets : Contenu textuel**
 - Contenu_textuel_Game.png
 - Contenu_textuel_Home.png
 - Contenu_textuel_Citations.png
- **Assets : Contenu multimédia**
 - Bande-annonce de Batman Begins [via ce lien](#)
 - Bande-annonce de Batman The Dark Knight [via ce lien](#)
 - Bande-annonce de Batman Begins [via ce lien](#)



- **Assets : Game**

- Quizz - Difficulté 1 [via ce lien](#)
- Quizz - Difficulté 2 [via ce lien](#)



V - Animations et Fonctionnalités

Général (sur plusieurs pages) :

- Dans le header, les rubriques du menu doivent être soulignées et en gras lorsque la souris survole l'élément. Lorsqu'on se situe dans une rubrique, celle-ci garde cette mise en forme (gras + souligné).
- Sur les boutons, ajouter un effet "hover" lorsque la souris survole l'élément : l'opacité des couleurs du bouton (couleur du fond en dégradé) passe de 40% (initialement) à 100% (lorsque la souris se trouve sur le bouton).
- Les logos réseaux sociaux (présent dans le footer et sur le côté) ont un effet "hover" sur les icônes lorsque la souris survole un élément : les lignes du logo passent en jaune batman. Il en est de même pour les logos BATMAN (présent dans le header et sur le côté)
- Les icônes Logos réseaux + Batman sur le côté de la page, doivent défiler en suivant le scroll de la page. De plus, un clic sur l'icône Batman supérieur, renvoie tout en haut de la page. L'icône inférieure renvoie en bas de la page, au niveau du formulaire.
- **TOUS LES TITRES** du site (avec la police Batman) doivent apparaître avec un "fade in" en démarrant de la gauche (mouvement de gauche à droite). Les sous-titres quant à eux (en dessous du titre) doivent apparaître progressivement (opacité de 0% à 100%).
- Des lignes discrètes sont présentes pour tracer les contours de la page, vous devrez les faire apparaître avec le code couleur suivant : #BCBBBD.
Voici le détail des mesures pour faciliter leur intégration :
 - Espace sur la largeur : 102px de chaque côté
 - Espace au niveau du header : 132px de la bordure haute



Page Home - Partie Principale :

- Tout le contenu de cette page doit apparaître au fur et à mesure du défilement de la page. Tous les effets seront des fondus (opacité de 0% à 100%), sauf lorsqu'un autre effet est précisé. **Attention, soyez attentif aux consignes ! De nombreux effets sont présents.**
- Les boutons "Voir le héros" et "Les adversaires" doivent renvoyer respectivement vers les sections "Batman au cinéma" et "Némésis".
- Toutes les images suivantes (de haut en bas) :
 - Les 3 cartes personnages "Batman au cinéma"
 - Le slider images
 - Les 3 cartes personnages "Nemesis"
 - Le lecteur multimédia des teasers

doivent apparaître progressivement avec un effet zoom de 0% à 100%, au fur et à mesure du défilement de la page.

- Initialement, les cartes des personnages affichent uniquement une illustration encadrée. Au passage de la souris sur l'une d'entre elles, un zoom léger (10%) s'effectue et fait apparaître une description en bas de l'image (photo de l'acteur + nom/prénom/date de film). Cette description possède un arrière-plan avec une opacité de 50%.
- La partie Multimédia de la page home est un slider avec les bandes-annonces des films Batman (Version Nolan + Version Snyder + Version Reeves). Le contrôle du slider se fait au niveau de l'affiche du film (juste en haut de la vidéo) et la bande-annonce s'actualise en fonction de cette affiche.
- Lorsque que l'utilisateur remplit le formulaire + clique sur la checkbox + clique le bouton "Confirmer" = un Popup Box doit s'afficher pour signaler que l'opération a été effectuée. Respecter le design de la maquette.
Attention, il y a deux particularités dans le remplissage formulaire :
 - Un menu déroulant pour choisir la fréquence à laquelle on souhaite recevoir la newsletter : Par jour, Par semaine, Par mois



- Sélection de la thématique de la newsletter que l'on souhaite recevoir avec des boutons. Ces boutons disposent du même effet "hover" que tous les autres.

Vous pouvez également proposer des messages lorsque l'utilisateur ne réalise pas correctement les étapes (saisie des informations manquantes, checkbox pas confirmée).

- Le slider d'image (entre les cartes des personnages) doit faire défiler la série d'images (batslider.png) automatiquement avec un minuteur de 3s.
- Le slider des répliques (tout en bas de la page) doit faire défiler automatiquement la série (minuteur de 3s). Les répliques sont présentes dans les assets, en format texte que vous devrez mettre en forme.



Page Game - Partie Némésis :

- Tout le contenu de cette page doit apparaître au fur et à mesure du défilement de la page, comme pour la page Home.
- C'est sur cette page que vous allez insérer les API des jeux autour de l'univers BATMAN (quizz 1&2). Vous pouvez en insérer plusieurs en fonction de votre avancée dans le développement du site.

Dans le cas où il vous reste peu de temps pour cette partie, insérer une API facile (niveau de difficulté détaillé dans VI - Ressources utiles), sans forcément la mettre en forme. Elle doit en priorité être fonctionnelle.

Pour réaliser l'intégration, vous devez effectuer une requête vers une API afin de récupérer les questions/réponses et permettre de les afficher. Une fois le quizz effectué, vous devez envoyer la réponse vers l'API pour récupérer le résultat. Il ne vous restera plus qu'à afficher le résultat avec une PopuBox.

N'hésitez pas à réaliser les quizz sur les sites d'origine pour observer leur fonctionnement.

-----! MESSAGE du JOKER !-----

L'API n'est pas récupérable directement sur le site HAHAAHAHAHAHAHAHAHAHAH !!!

Il vous faudra attendre un peu TIC TAC TIC TAC 🕒

-----! MESSAGE du JOKER !-----

