



## Modèle de copie :

### Dynamiser vos sites web avec Javascript

GDWFSDVSWEBAJAVAEXAIII1A

Ceci est un modèle de copie. N'oubliez pas de renseigner vos prénom/nom, ainsi que le nom et le lien vers le projet.

Vous pouvez bien sûr agrandir les cadres pour répondre aux questions sur la description du projet si nécessaire.

Prénom : Minh

Nom : Buu

**ATTENTION ! PENSEZ À RENSEIGNER VOS NOM ET PRÉNOM DANS LE TITRE DE VOS FICHIERS / PROJETS !**

Nom du projet : Minh Buu jeu de dé

Lien Github du projet : [git@github.com:minouboo/dice-game.git](https://github.com/minouboo/dice-game.git)

Lien Drive du projet (si nécessaire) :

[https://drive.google.com/drive/folders/1HlpELfPt\\_gkGH8EuU0FLKK4-f9q-qxjo?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1HlpELfPt_gkGH8EuU0FLKK4-f9q-qxjo?usp=sharing)

URL du site (si vous avez mis votre projet en ligne) : .....

## Description du projet

1. Décrivez les tâches ou opérations que vous avez effectuées, et dans quelles conditions. Dans cette rubrique, le jury cherche à voir comment vous procédez : comment vous organisez votre travail, comment vous réalisez concrètement la tâche ou l'opération pas à pas.  
Utiliser un langage professionnel. Employez le « je », car vous parlez en votre nom. Vous pouvez écrire au temps présent.

Pour réaliser ce projet de jeu de dé, j'ai tout d'abord mis en place le code HTML et CSS et surtout la mise en place des boutons. J'ai décidé de mettre 2 couleurs bien différentes (rouge et bleu) qui est assez répandu dans divers jeux.

Une fois la mise en place du HTML et CSS plus ou moins faites, je me suis attaqué à la partie codage Javascript. C'était assez difficile et j'ai eu beaucoup de difficulté au début. En effet j'ai eu beaucoup de mal à m'être en place l'utilisation d'un bouton et également l'affichage du résultat du bouton sur le HTML. Après des recherches dans les cours et sur internet, j'ai finalement réussi à mettre en place un bouton et

## Dynamiser vos sites web avec Javascript

par la suite reproduit pour le reste du code. Concernant Finalement, une fois la logique comprise, le reste du travail s'est réalisé assez rapidement. En effet les différentes fonctions expliquées dans les cours n'ont pas vraiment été un problème. Le véritable problème était vraiment la mise en place d'un bouton pour lancer les différentes actions.

2. Précisez les moyens utilisés. Expliquez tout ce dont vous avez eu besoin pour réaliser vos tâches : langages de programmation, frameworks, outils, logiciels, documentations techniques, etc...

J'ai beaucoup cherché sur internet pour des ressources afin de mettre en place le fonctionnement d'un bouton.

3. Contexte. Les noms des organismes, entreprises ou associations, dans lesquels vous avez exercé vos pratiques

NB: Pour le cas des exercices et évaluations demandées sur la plateforme Studi, il s'agit de...Studi.

Studi

4. Informations complémentaires (*facultatif*)

Correction:

Bonjour Minh ,

Merci pour votre travail.

Le résultat est bon. Fonctionnement OK.

GitHub : bonne utilisation. mais pas assez de commits réguliers, avec commentaires.

Algorithme : fonctionnel

Appli Responsive : le redimensionnement n'est pas très fonctionnel

Description du projet : Bien. Mettez un peu plus de détails, par exemple, expliquez quelles difficultés vous avez rencontrées, et quelles solutions ont été envisagées. Ce sera utile par la suite, pour votre préparation du dossier professionnel.

Mise en ligne : Non

Charte graphique : n'est pas celle prévue, mais le graphisme est réussi.

L'appli fonctionne bien. C'est dommage de ne pas avoir animé le dé, cela rendrait le jeu plus immersif et dynamique. C'était le but de l'exercice. La version Portable n'est pas pratique, car les éléments ne sont pas tous redimensionnés à la bonne échelle. Mais cela ne remet pas en cause le fonctionnement du jeu. Bien Esthétiquement, le jeu est réussi.

1. Connaître et utiliser un environnement de développement (2 points). 2
2. Écrire un algorithme et l'intégrer dans une page web avec des scripts événementiels et avec un langage de script côté client (5 points). 4
3. Utilisation des normes ECMAScript (JS) et du DOM (5 points). 4
4. Connaissance et utilisation d'un framework de présentation de type adaptatif (5 points). 3
5. Déploiement de la réalisation en ligne (3 points). -