



TECHWOMEN FACTORY: DW

Notes de synthèse - Eat & Drink

Voici l'ensemble des points techniques et fonctionnels à prendre en compte pour le développement du nouveau site **Eat & Drink**. L'ensemble de ces éléments ont été validés par l'équipe Produit, il est donc important de les respecter.

Spécifications fonctionnelles

- Les usagers pourront constituer un panier de repas à commander . la présence d'un petit panier sur le menu de la page avec le nombre de repas sélectionnés. le nombre sera 0 pour un panier vide.
- La couleur du bouton commander maintenant doit changer d'apparence au survol. Par contre, le bouton ne doit pas être fonctionnel pour un premier prototype.
- Lors du survol sur les types de repas, un léger décalage haut doit se voir sur le type de repas sur lequel survole la souris.

Spécifications techniques

- Deux maquettes ont été réalisées : l'une desktop et l'autre mobile. Le site devra être également adapté aux formats tablette. Pour les tablettes, nous sommes libres de faire les adaptations nécessaires. Il est important qu'aucun élément ne soit coupé, et que le texte ait une taille suffisante.

- Concernant les breakpoints, nous avons convenu avec le designer UI d'utiliser 992px et 768px.

- 992px pour les écrans d'ordinateurs et 768px pour les tablettes, et tout ce qui est en dessous de 768px pour les téléphones portables.

- Il faut d'abord réaliser l'intégration pour les ordinateurs (autrement dit, en desktop first), puis les tablettes et enfin les téléphones. L'utilisation des Media Queries nous permettra de réaliser l'intégration pour les différents supports.

- Les icônes proviennent de la bibliothèque Font Awesome. Nous pouvons passer par un CDN pour faciliter le chargement des icônes, ou alors ajouter la librairie dans le dossier projet.

Budget

1 000 000 FCFA

Charte Graphique



La police du site est Roboto.

Nous pouvons passer par Google Font pour importer facilement cette police dans le code :

<https://fonts.google.com/specimen/Roboto>

- Il est important d'utiliser les pixels et les pourcentages plutôt que les REM et les EM.
- Il est important d'utiliser Flexbox plutôt que Grid car c'est la techno que l'équipe maîtrise le mieux.

- Aucun framework CSS (type Bootstrap ou Tailwind CSS) ou préprocesseur CSS (type Sass ou Less) ne doit être utilisé.
- Il est important d'utiliser des balises sémantiques (type ``main``, ``header``, ``nav``, etc.).
- Le code doit être valide aux validateurs W3C HTML et CSS.
- La maquette doit être compatible avec les dernières versions de Google Chrome et de Mozilla Firefox. Il faudra tester le prototype sur ces deux navigateurs. (Vous devez importer le normalize CSS pour rendre le code compatible pour tous les navigateurs)
- Aucun code CSS ne devra être appliqué via un attribut style dans une balise HTML.
- Tout le code doit être versionné sur GitHub et le site devra être accessible sur Github Pages une fois terminé.

Effets graphiques et animations

Les effets accessibles au clic ou au survol sont visibles sur la maquette. Ils devront utiliser les animations ou transitions CSS, pas de JavaScript ni de librairie.

- Menu

Au survol, la couleur du texte du menu survolé devra changer en rouge.

- Bouton

Au survol, la couleur du bouton commandez maintenant devra changer aussi en bleu foncé:

- Type de repas

Au survol, un léger décalage haut devra se faire sur le type de repas survolé:

Livrables

1. Un dossier contenant **le code du projet**. Ce dossier doit contenir :
2. un fichier index.html contenant le code HTML du projet ;
3. un dossier “css” contenant le ou les fichier(s) de style CSS nécessaire(s) au projet ;
4. un dossier “images” contenant l’ensemble des images utilisées pour le projet.
5. Un fichier au format TXT contenant le lien vers votre repository **GitHub** ;
6. Un fichier au format TXT contenant le lien vers la **page web du site**.

