



Programme D-CLIC

Module : JavaScript

Projet n°2 - No Way Home

Durée de l'exercice : 5 jours

Du 28/04/2022 au 04/05/2022

Heure limite du dépôt : 04/05/2022 à minuit



I - Introduction

Repository Name : SAYNA-JAVASCRIPT-NOWAYHOME-042022

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

II - Énoncé

Le but de ce projet est de proposer une version avancée du site No Way Home réalisé dans le module HTML/CSS. Celui-ci deviendra un site dit dynamique, par l'intermédiaire du JavaScript.

I - Énoncé

Vous venez d'acquérir une nouvelle compétence, le **JavaScript**. Un grand pouvoir implique de grandes responsabilités et il est temps de le prouver !

Vous êtes un développeur / une développeuse freelance et vous avez réalisé une première prestation avec un client pour réaliser un site basique sur l'univers du héros Spiderman. Celui-ci est content de votre première version, mais souhaiterait rajouter des effets pour le rendre davantage attrayant.

Vous lui proposez d'améliorer le site en intégrant des animations et autres fonctionnalités. Pour ce faire, vous construisez avec le client une liste d'effets et de fonctionnalités (cf III - Animations et fonctionnalités).

Votre mission sera de satisfaire les souhaits du client en réalisant tous les vœux énoncés dans sa liste.

! ALERTE INFOS !

Si vous commencez le projet avec votre code de base, vous risquez de rencontrer quelques difficultés. Votre code n'est pas encore optimisé, car plusieurs techniques ont été utilisées. Vous avez également chacun et chacune une manière de coder. Pour démarrer sur des bases saines, vous recevrez de l'aide extérieur d'un fidèle compagnon de l'aventure : 💪 SYLVAIN 💪

Via [ce lien](#), vous pourrez accéder à un code tout beau tout propre ! Profitez-en pour analyser le code dans sa conception.

! ALERTE INFOS !

Pour réaliser ce projet, vous avez 5 jours (sans compter le Samedi).

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

SAYNA-JAVASCRIPT-NOWAYHOME-042022

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



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

Notes pour les apprenants :

- Lisez l'intégralité de l'énoncé dès le début pour bien commencer.
- Faites le maximum seul de votre côté pour pratiquer au maximum. N'attendez pas la correction, car cela limitera votre apprentissage.
- N'hésitez pas à vous aider entre vous si jamais vous bloquez sur des éléments du site et à partager des ressources annexes.
- 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 !

II - Ressources utiles

- Éléments du projet de base No Way Home (il faut toujours conserver le travail réalisé avec vos clients !)
 - Maquettes
 - Illustrations
 - Logos
 - Typo-FarFromHomecoming.woff2
 - Couleur&Typo.png
 - Multimédias (Audio + Vidéo)
 - HTML & CSS du site
- Refactoring du code HTML/CSS
- Nouvelles illustrations nécessaire pour les animation
 - Page home
 - home1.png
 - Home2.png
 - Page héros
 - heroslider1.png
 - heroslider2.png
 - heroslider3.png
 - heroslider4.png
 - heroslider5.png
- Liste des animations et fonctionnalités (voir ci-dessous)

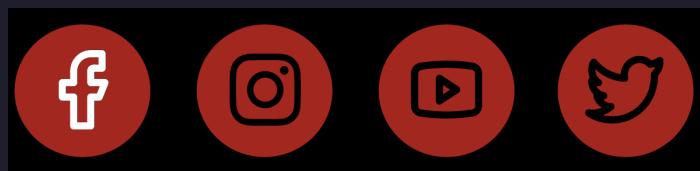
III - Animations et Fonctionnalités

Général (sur plusieurs pages) :

- Sur les boutons, ajouter un effet “hover” lorsque la souris survole l’élément : inversion des couleurs du bouton (fond + texte), effet de surbrillance autour du bouton et texte avec des traits plus épais.



- Dans le footer faire un effet “hover” sur les icônes des réseaux sociaux lorsque la souris survole l’élément : les lignes du logo passent en blanc.



- Dans le header les rubriques du menu doivent être surligné lorsque la souris survole l’élément.
- Tous les titres du site (avec la police Far From Home) 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%).

Page Home :

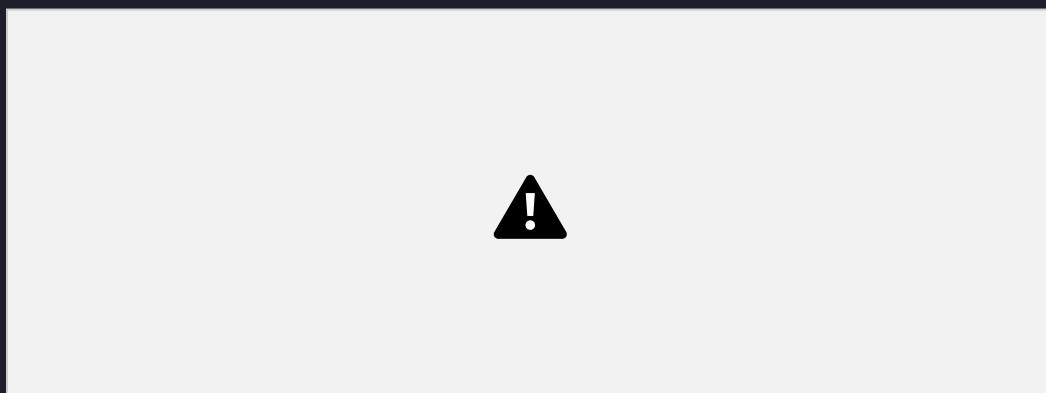
- Tout en haut de la page, le texte “MARVEL” doit apparaître en fade in (fondu slide) en démarrant de la gauche (mouvement de gauche à droite).

MARVEL

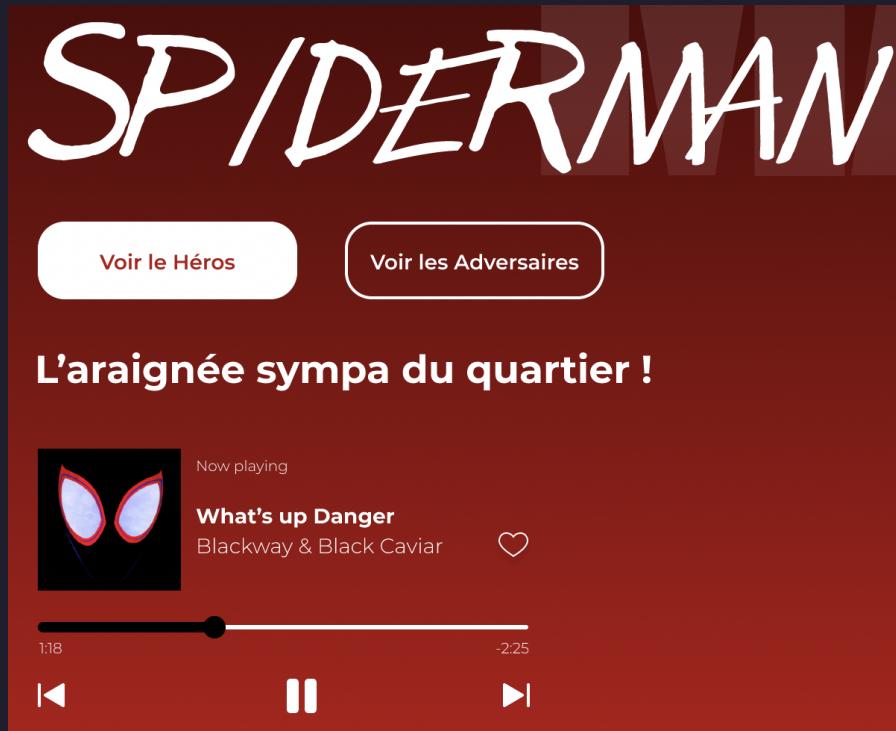
- L'image de Spiderman, tout en haut de la page, doit descendre à l'horizontal proportionnellement au scroll de la page. Il s'arrête dans le cadre bleu symétrique à l'autre image de Spiderman sur la gauche (celle en niveau de gris). Une fois à niveau, c'est l'image sur la gauche qui va suivre à son tour le scroll de la page jusqu'à arriver en bas du cadre rouge.



- Une fois que l'utilisateur complète le formulaire et clique sur le bouton “Envoyer” ou “S’inscrire à la newsletter”, une Popup Box doit s’afficher pour signaler que l’opération a été effectuée. La Popup Box doit être fondu dans le site. Pour cela il faudra reprendre la couleur de fond et mettre une opacité de 90%. Le texte doit être en gras et il vous faudra faire preuve d’originalité (à vous de proposer des messages de confirmation). Voici un exemple pour la Popup Box “Deviens Spiderman”.



- Une barre audio doit apparaître pour gérer l'audio et ajouter de l'interactivité. Il est possible d'appuyer sur le cœur (voir image en dessous) ce qui entraîne le remplissage de celui-ci en blanc.

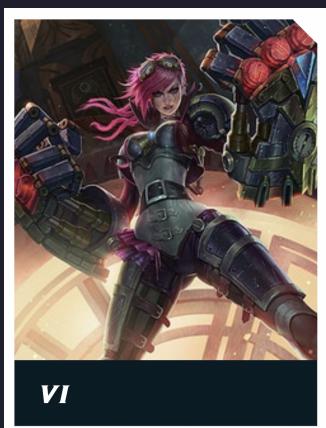


- Les images des trois héros Spiderman doivent zoomer légèrement et individuellement au passage de la souris. Le texte en dessous des images doit initialement être caché et sera révélé au passage de la souris sur l'image. Il y aura donc un enchaînement d'effets lorsque la souris survole l'image :
 - Zoom de l'image
 - Décalage du bouton "voir adversaires"
 - Apparition du texte progressive (opacité de 0% à 100%)

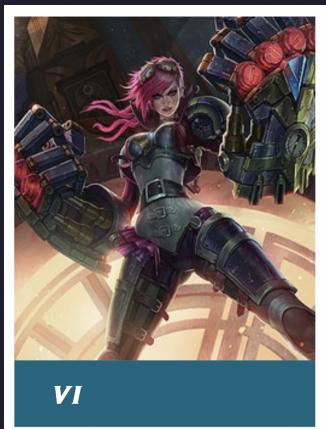
Page Adversaires :

- Toutes les cartes des adversaires doivent s'inspirer des exemples ci-dessous, attention le cadre blanc représente le fond et n'est pas à intégrer. En comparaison des cartes adversaires de base, il faudra donc rajouter un cadre pour le nom du personnage. De plus, nous allons nous inspirer de l'effet utilisé sur la page home. C'est-à-dire, lors du passage de la souris, la description de la carte ciblée apparaît, décalant les images situées en dessous.

Vue Normale :



Au passage de la souris :



- Le cadre de l'image devient plein (coin supérieur droit).
- L'image se dézoom légèrement (à l'intérieur du cadre).
- Le nom du personnage qui doit être encadré change de position en se décalant légèrement sur la droite.
- Le cadre (nom du personnage) change de couleur en passant d'une couleur sobre à une couleur plus lumineuse.
- La description du personnage se déroule en décalant les cartes situées en bas.



Page Héros :

- Lorsque la souris survole les images en forme de portraits (les amis, les amours et les Avengers), un léger zoom s'opère, ne changeant pas l'emplacement des autres éléments.
- L'image latérale dans la partie "Les Avengers" devient un slider. Le changement des images se fait automatiquement. Les images nécessaires sont présentes dans les assets

Page À propos :

- Image du Spiderman tout en haut de la page (en niveau de gris) doit défiler horizontalement, proportionnellement au scroll de la page.
- Une Popup Box doit s'afficher lorsque le formulaire est remplie et le bouton "Envoyer" a été actionné
- Intégration d'une animation au choix (autour de l'univers Spiderman) récupérer à partir d'une librairie en open source
- Le bouton des réseaux sociaux doit présenter l'effet hover décrit dans la partie général.

Page Bonus :

- La page doit être accessible grâce aux boutons des réseaux sociaux (footer + page à propos)
- Minuteur sur la partie droite de la page doit s'afficher avec un compte à rebours. Le compte à rebours doit arriver à zéro lorsqu'on arrive à la date du jeudi 05/04/2022 à 08H00 (sinon calculer l'intervalle de temps entre le Jeudi 05/04/2022 et la date de début de ce projet)