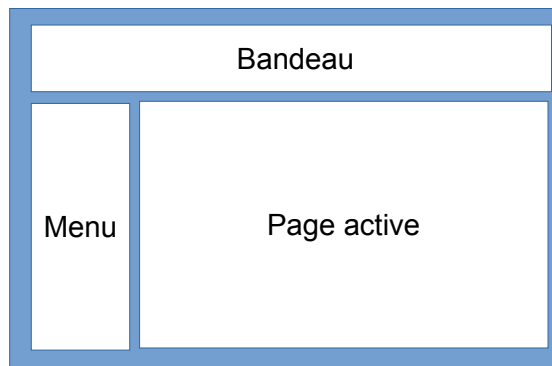


Nous allons créer un jeu (Quizz) et le diffuser sur un serveur distant.

Partie A – HTML – Structure des pages



1 – Création du bandeau

Ouvrir un éditeur de texte

Dans un nouveau fichier saisir les lignes suivantes :

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
<html>
<head>
  <title>Titre de la page</title>
  <meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=utf-8">
</head>
<body>
  Jeu des Super Héroïnes
</body>
</html>
```

Enregistrer le fichier sous le nom : bandeau.html

Ouvrir un éditeur de texte

Dans un nouveau fichier saisir les lignes suivantes :

```
body {
  background-image: url("../fond_etoile.jpg");
}
h1 {
  text-align:center;
  background-color: green;
}
p {
  text-align:center;
  color: red;
  font-size: 30px;
}
```

Enregistrer le fichier sous le nom : bandeau.css

Ouvrir Firefox ou chrome

Aller chercher le fichier bandeau.html et visualiser le résultat

Modifier selon vos envies notamment l'image de fond

2 – Création de la page centrale

Ouvrir un éditeur de texte

Dans un nouveau fichier saisir les lignes suivantes :

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
<html>
<head>
  <title>Page centrale</title>
  <meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=utf-8">
  <link rel="stylesheet" type="text/css" href="bandeau.css">
</head>
<body>
  
</body>
</html>
```

Enregistrer le fichier sous le nom : page.html

Ouvrir Firefox ou Chrome

Aller chercher le fichier page.html et visualiser le résultat

3 – Création de la page menu

Ouvrir un éditeur de texte

Dans un nouveau fichier saisir les lignes suivantes :

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
<html>
<head>
  <title>Page menu</title>
  <meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=utf-8">
  <link rel="stylesheet" type="text/css" href="menu.css">
</head>
<body>
  <ul>
    <li><a href="/familleMarvel.jpg" >Accueil </a></li>
    <li><a href="/marvelF.png" >jeu </a></li>
  </ul>
</body>
</html>
```

Enregistrer le fichier sous le nom : menu.html

Ouvrir un éditeur de texte

Dans un nouveau fichier saisir les lignes suivantes :

```
body {
  color : white;
  font-size : 13px;
  background-image: url("/fond_etoile.jpg");
}
```

```
.OK {  
    background:#0066CC;  
}  
.NOK {  
    background:#FF0000;  
}
```

Enregistrer le fichier sous le nom : menu.css

Ouvrir Firefox ou Chrome

Aller chercher le fichier page.html et visualiser le résultat

4 – Les Framset

Afin de pouvoir casser la page pour la rendre moins monotone, nous allons créer des cadres pour découper la page .

Ouvrir un éditeur de texte.

Ouvrir un nouveau fichier vierge et saisir ces premiers

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Frameset//EN"  
"http://www.w3.org/TR/html4/frameset.dtd">  
<html>  
<head>  
    <title>Titre de la page</title>  
    <meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=utf-8">  
</head>  
...  
</html>
```

Le code rajouter entre les balises `</head>` et `</html>`

permet de découper la page en 2 rectangles horizontaux (2 lignes)

```
<frameset rows="100, *">  
    <frame>  
    <frame>  
</frameset>
```

Ce code permet de découper la page en 2 rectangles verticaux (2 colonnes)

```
<frameset cols="20 %, *">  
    <frame>  
    <frame>  
</frameset>
```

Ce code permet de découper la page en 2 rectangles horizontaux puis de découper le second rectangle en 2 colonnes et d'appeler des pages dans ces différentes zones.

```
<frameset rows="100, *">  
    <frame name="cadreBandeau" src="bandeau.html">  
    <frameset cols="15 %, *">  
        <frame name="cadreTexte" src="menu.html">  
        <frame name="cadreImage" src="page.html">  
    </frameset>  
</frameset>
```

Enregistrer le fichier sous le nom : Index.html

Ouvrir Firefox ou Chrome

Aller chercher le fichier Index.html et visualiser le résultat

Adapter la taille des framset pour que l'agencement vous plaise

Il est possible que les liens de la liste à puce décide de l'image du Framset central.
Pour cela, modifier la page menu.html comme suis :

```
...  
<body>  
  <ul>  
    <li><a href="/familleMarvel.jpg" target="cadreImage">Accueil </a></li>  
    <li><a href="/page.html" target="cadreImage">jeu </a></li>  
  </ul>  
</body>  
</html>
```

Ouvrir Firefox ou Chrome

Aller chercher le fichier Index.html et visualiser le résultat

Partie C – JavaScript – Création du questionnaire

1 – Modification du fichier menu.html

Cette partie propose un code plus compliqué puisque il introduit du code Javascript
Soyez vigilant-e-s aux majuscules et minuscules ainsi qu'à la fermeture des parenthèses et accolades.

Ouvrir le fichier menu.html

En dessous des listes à puce, entre les balises <body> et </body>, nous allons insérer 3 blocs :

- des listes déroulantes :

```
<!-- Listes déroulantes -->
<form id="listes" name="listes">
<div id="liste_d"> Liste</div>
</form>
```

- Ainsi que 2 boutons pour tester les réponses

```
<!-- Bouton -->
<div id="boutons">
<input type="submit" name="boutonReset" id="boutonReset" Value="Reset"
onclick="fonctionReset()"/>
<input type="submit" name="boutonValider" id="boutonValider" Value="Valider"
onclick="fonctionValider()"/>
</div>
```

- et la référence du fichier de code javascript

```
<!-- Code JS -->
<script src="code.js"></script>
```

Sauvegarder le fichier menu.html

2 – Création du fichier JavaScript

Ouvrir avec l'éditeur de texte un nouveau fichier vierge qui sera sauvegardé sous le nom de « code.js »

On va d'abord créer un tableau dans lequel on va enregistrer les noms civils des héroïnes

```
tableauNom= new Array();
tableauNom[1]= 'Barbara Gordon';
tableauNom[2]= 'Wanda Maximoff';
tableauNom[3]= 'Natasha Romanova';
tableauNom[4]= 'Elektra Notches';
tableauNom[5]= 'Princesse Diana';
tableauNom[6]= 'Patience Phillips';
```

Puis on va générer le code javascript qui permet d'afficher les listes déroulante dans la page html
Pour afficher 1 seule liste déroulante il faut passer le code suivant à

```
liste1 = '<span id="numéro1">a</span> -'+
'<select name="liste1">'+
'<option value="">Choisir...</option>'+
'<option value="'+tableauNom[4]+'">'+tableauNom[4]+'</option>'+
'<option value="'+tableauNom[1]+'">'+tableauNom[1]+'</option>'+
'<option value="'+tableauNom[5]+'">'+tableauNom[5]+'</option>'+
'<option value="'+tableauNom[6]+'">'+tableauNom[6]+'</option>'+
'<option value="'+tableauNom[2]+'">'+tableauNom[2]+'</option>'+
'<option value="'+tableauNom[3]+'">'+tableauNom[3]+'</option>'+
'</select><br>';
document.getElementById("liste_d").innerHTML = liste1;
```

Comme cela est long et fastidieux puisqu'il faut répéter 6 fois, le code est « mutualisé » de la façon suivante :

```
listeChoix =
'<option value="">Choisir...</option>'+
```

```

'<option value="" + tableauNom[4] + ">" + tableauNom[4] + '</option>' +
'<option value="" + tableauNom[1] + ">" + tableauNom[1] + '</option>' +
'<option value="" + tableauNom[5] + ">" + tableauNom[5] + '</option>' +
'<option value="" + tableauNom[6] + ">" + tableauNom[6] + '</option>' +
'<option value="" + tableauNom[2] + ">" + tableauNom[2] + '</option>' +
'<option value="" + tableauNom[3] + ">" + tableauNom[3] + '</option>' +
'</select><br>';
liste1 = '<span id="numéro1">a</span> -' +
'<select name="liste1">' +
listeChoix;
liste2 = '<span id="numéro2">b</span> -' +
'<select name="liste2">' +
listeChoix;
liste3 = '<span id="numéro3">c</span> -' +
'<select name="liste3">' +
listeChoix;
liste4 = '<span id="numéro4">d</span> -' +
'<select name="liste4">' +
listeChoix;
liste5 = '<span id="numéro5">e</span> -' +
'<select name="liste5">' +
listeChoix;
liste6 = '<span id="numéro6">f</span> -' +
'<select name="liste6">' +
listeChoix;
// La fonction document.getElementById permet de transférer à la page html le code pour générer les listes
document.getElementById("liste_d").innerHTML = liste1+liste2+liste3+liste4+liste5+liste6;

```

On va ensuite initialiser des variables qui vont permettre d'afficher un temps qui s'écoule et également un nombre de tentative.

```

/* timer */
timerIni = 0;
inter = setInterval(Horloge, 1000);

/* nombre d'essais */
var essais = 2;

```

Il convient enfin de programmer le code pour définir le comportements des 2 boutons

- Le bouton valider ;

```

// fonction Valider
function fonctionValider(){
    // boucle sur les listes
    essais = essais-1;
    $('#heure').text("il vous reste " + " " + essais + " " + "essais");
    for (var i=1; i<=6; i++) {
        // récupération de l'index, puis de la valeur choisie
        var indexChoisi = document.forms["listes"].elements["liste"+i].selectedIndex;
        var NomChoisi = document.forms["listes"].elements["liste"+i].options[indexChoisi].value;

        // test si la liste i affiche le bon Nom
        if (NomChoisi == tableauNom[i]){
            // changement de style de l'element numéro i
            // document.getElementById("numéro"+i).style.backgroundColor = '#0066CC';
            document.getElementById("numéro"+i).className = 'OK';
        } else {
            // document.getElementById("numéro"+i).style.backgroundColor = '#FF0000';
            document.getElementById("numéro"+i).className = 'NOK';
        }
    }
    if (essais == 0) {
        $('#boutonValider').hide('slow','linear');
    }
}

```

```
        $('#heure').hide('slow','linear');  
    }  
}
```

- Le bouton reset :

```
// fonction Reset  
function fonctionReset(){  
    // boucle sur les listes  
    for (var i=1; i<=6; i++) {  
        // Affichage premiere valeur  
        document.forms["listes"].elements["liste"+i].selectedIndex = 0;  
        //document.getElementById("numéro"+i).style.backgroundColor="#FFFFFF";  
        document.getElementById("numéro"+i).className="";  
    }  
    $('#boutonValider').show('slow','linear');  
    $('#heure').show('slow','linear');  
    timerIni = 0;  
    essais = 2;  
}
```

Ouvrir Firefox ou chrome et vérifier le comportement du jeu

Partie D – JQuery – Rajout d'un temps limite

Jquery est un fichier contenant une bibliothèque de fonction qui facilite la programmation en Javascript

Pour cela il faut rajouter dans le répertoire des fichiers html le fichier jquery.js et déclarer ce fichier dans le <head> du fichier menu.html

```
<script src="jquery.js"></script>
```

Puis dans le <body> de menu.html rajouter l'affichage d'un élément compteur de temps et du nombre de tentative

```
<!-- Temps de jeu -->
    <div id="heure"></div>
    <div id="essais"></div>
```

Dans le fichier code.js, rajouter

- la fonction horloge ici régler sur 60 secondes

```
/* fonction pour le compteur de temps */
function Horloge() {
    if(timerIni < 60){
        timerIni++;
        $('#heure').text(timerIni);
    } else {
        fonctionValider();
    }
}
```

Lancer à nouveau index.html avec firefox pour tester le timer du jeu.

Partie E – Mise en ligne avec Filezilla

FileZilla est un client FTP

Il permet, comme un explorateur Windows, de voir ce qu'il y a dans des répertoires et de copier ou supprimer des fichiers. Mais il fait cela sur l'ordinateur distant.

Copier le dossier sur le serveur Air2.

Vérifier que votre quizz est en ligne en tapant l'adresse suivante :
prenom.air2.org