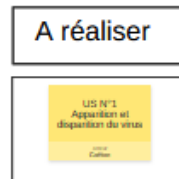




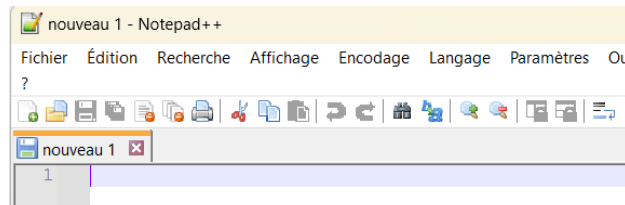
## Activité N°3

En tant que **Développeur**, vous aller maintenant coder la première fonctionnalité.

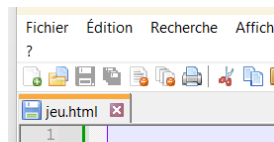
→ Aller dans Klaxoon et déplacer le ticket US°1 dans la collone A réaliser. Ainsi vous informer tous le monde que vous travailler sur ce ticket



→ Ouvrer ensuite Notepad++ . C'est un éditeur de texte.

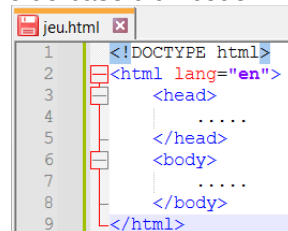


→ Créer un nouveau fichier html que vous sauvegarderez dans le répertoire Tourmaline/Site sous le nom : jeu.html



Le fichier HTML est le fichier d'origine lu par les explorateurs interne et tels que Chrome ou Firefox.

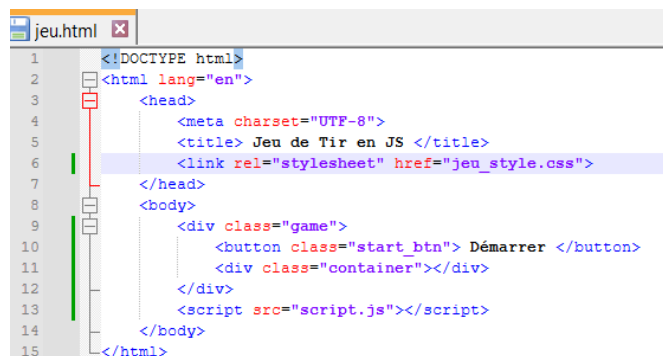
→ Saisir le code suivant qui est la structure de base d'un code HTML :



Il s'agit d'un code à base de balises identifiables avec les caractères < et > .

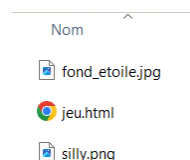
Les informations saisie entre <head> et </head> permettent aux moteurs de recherche de mieux référencer le site. Les informations saisies entre <body> et </body> sont utiles pour l'apparence de la page.

→ Compléter maintenant le code avec les lignes suivantes :



→ Sauvegarder jeu.html

Vous devriez avoir dans le répertoire les 3 fichiers suivants :



→ Créer un nouveau fichier sous notepad++ et sauvegarder le sous le nom : jeu\_style.css  
puis saisir le code suivant dans ce fichier :

```
1 body {
2   display:flex;
3   align-items:center;
4   justify-content:center;
5   height:100vh;
6   background-image: url("../fond_etoile.jpg");
7   background-position:center;
8   background-size:cover;
9 }
10
11 .game_infos{
12   display:flex;
13   justify-content:space-between;
14   margin-bottom:20px;
15 }
16 .container {
17   height:400px;
18   width:500px;
19   border:1px solid #999;
20   cursor:crosshair;
21   position:relative;
22   padding:20px;
23   display:flex;
24   background-color:#fff;
25   box-shadow:0 0 5px rgba(0,0,0,0.1);
26   border-radius:6px;
27   overflow:hidden;
28 }
29 #target{
30   height:60px;
31   width:60px;
32   position: absolute;
33   transition: 0.25s;
34   animation: animateTarget 10s infinite;
35 }
36 button{
37   padding:10px 20px;
38   margin-bottom:20px;
39   background-color:#3C7103;
40   border:0;
41   color:#fff;
42   border-radius:6px;
43   cursor:pointer;
44 }
45 @keyframes animateTarget{
46   to {
47     transform:translateY(-200px) rotate(90deg);
48   }
49 }
```

Ce fichier sert à paramétrer l'apparence des pages.

→ Sauvegarder jeu\_style.css

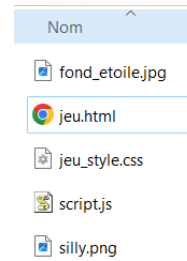
→ Créer un 3e fichier sous notepad++ et sauvegarder le sous le nom : script.js

puis saisir le code suivant dans ce fichier :

```
1 //selectionner les éléments HTML
2 let container = document.querySelector('.container');
3 let btn = document.querySelector('.start_btn');
4 let scoreContainer = document.querySelector('.score');
5 let timeContainer = document.querySelector('.time');
6
7 btn.onclick = function(){
8   let time = 10; // le temps du jeu est initialisé à 10 secondes
9   container.innerHTML = "";
10
11   let interval = setInterval(function showTarget() {
12     //création de la cible
13     let target = document.createElement('img');
14     target.id = "target";
15     target.src = "silly.png";
16     container.appendChild(target);
17     target.style.top = Math.random()*(450-target.offsetHeight)+'px';
18     target.style.left = Math.random()*(550-target.offsetHeight)+'px';
19
20     //faire disparaître la cible
21     setTimeout(function(){
22       target.remove();
23     },1500)
24
25     time-=1;
26
27   },1000);
28 }
```

→ Sauvegarder script.js

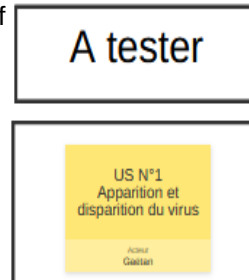
Vous devriez maintenant avoir dans le répertoire 5 fichiers :



Vous avez normalement coder l' US N°1. C'est maintenant au testeur de vérifier la conformité du développement

→ Retourner sur le tableau Kanban dans Klaxoon.

→ Déplacer le ticket US N°1 dans la colonne A tester. Ainsi le chef de projet est informé que le ticket est prêt à être tester et le testeur sait aussi qu'il a un nouveau travail de vérification à effectuer.



Il n'y a rien à faire d'autre pour le moment sur la tableau Kanban.

Vous pouvez passer à l'activité N°4.