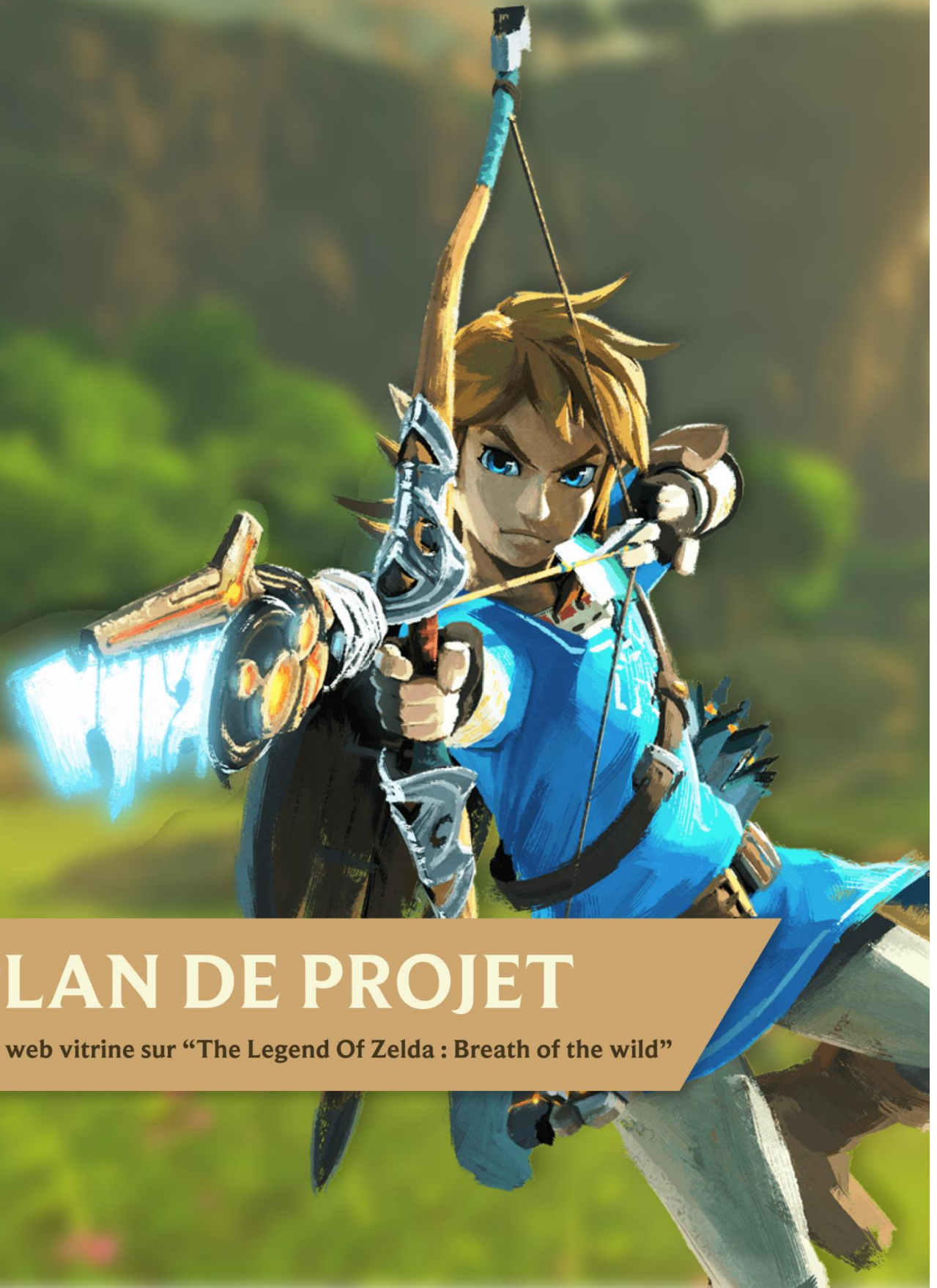


WebProject

Flavie HARRE, Gabriel MAILLARD, Lilou FONTAINE, Swann BREHERET, Charlie GRUET



PLAN DE PROJET

Site web vitrine sur “The Legend Of Zelda : Breath of the wild”

SOMMAIRE

Les Objectifs et le Périmètre du projet :	3
- Objectifs du projet :	3
- Périmètres du projet :	4
Périmètre :	4
Hors périmètre :	4
Le plan de gestion des risques :	5
- Matrice :	5
- Tableau des risques :	6
Spécifications fonctionnelles et non fonctionnelles :	7
- Livrables :	7
Eléments communs à toutes les pages :	7
Page d'Accueil :	9
Page « Données » :	11
Page Galerie :	13
Page Contact :	16
Page Partenaires :	19
Page Références :	21
- Parties fonctionnelles et non-fonctionnelles :	22
Fonctionnelles :	22
Non-fonctionnelles :	28
L'identification des tâches et de leur échéancier d'exécution :	32
L'organisation du projet : Rôles et Responsabilités :	33
La gestion des ressources :	34
-Les ressources humaines :	34
-Les ressources matérielles :	34
Le Plan de Communication :	35
-Physique :	35
-Numérique :	35

Les Objectifs et le Périmètre du projet :

- Objectifs du projet :

Voici les objectifs pour le site final.

Il faut que :

- Le site soit accessible avec l'URL : <http://mmi23c12.sae105.ovh/>
- Le site soit hébergé sur un serveur PulseHeberg dans un dossier nommé /var/www/sae105
- Le site contienne ces 5 pages, nommé comme indiqué :
 - Accueil, *index.php*
 - Données, *donnees.php*
 - Galerie, *galerie.php*
 - Contact, *contact.php*
 - Partenaires, *partenaires.php*
- Quant au style et contenu des pages :
 - La feuille de style commune à toutes les pages devra se nommer « styles.css ».
 - Le menu de navigation sera, lui repris sur toutes les pages du site.
 - La page d'accueil devra contenir une bannière, ainsi qu'un titre et des images.
 - La page « données » contiendra un tableau à 50 lignes et 5 colonnes.
- Quant à l'arborescence :
 - La feuille de style sera dans un sous-dossier « css ».
 - Les images devront être stockées dans un sous-dossier « images »
 - Les images de la galerie seront dans un sous-dossier d'images nommé « galerie ».
 - Les éventuels scripts javascript devront être stockés dans un sous-dossier « js ».
 - Un sous-dossier nommé traitement sera aussi créé pour accueillir :

- Les pages d'envoi de mail, *envoi_mail.php*
- Le téléchargement des images de la galerie, *upload_image.php*

Ce dossier sera en accès sécurisé.

- Un sous-dossier nommé « datas » contiendra le fichier de données au format json.

- Périmètres du projet :

Périmètre :

- Tableau de données avec 50 lignes / 5 colonnes
- Bouton impression du tableau, fonction de recherche, filtre des colonnes
- Barre de navigation identique sur chaque page
- Galerie d'images
- Imager la page d'accueil
- Bannière sur la page d'accueil
- Paragraphe écrit

Hors périmètre :

- Emulateur jeu
- Chat / Forum
- Merch
- Espace fanart
- Guide Soluces
- Musiques / Intégration d'une playlist des musiques de Zelda

Le plan de gestion des risques :

- Matrice :

Conséquence	Très élevée					
	Élevée					
	Modérée					
	Faible					
	Négligeable					
		Rare	Peu probable	Modérée	Probable	Presque certaine
		Probabilité				

La classification et l'analyse des risques:

La matrice de probabilité et d'impact de risques:

La matrice de risques permet de classer les risques par ordres de priorités et d'impact.

En **rouge** l'impact et la probabilités est importante, il faut se concentrer sur ce risques en particulier

En **orange** et **jaune** l'impact et la probabilité est intermédiaires, on cherchera a atténuer ces risques

En **vert** les risques que l'on peut prendre et ou mener une action pour résoudre le risques

- Tableau des risques :

N°	Catégorie	Description du risque	Contenus	Planning - délais	Budget cout	Qualité	Opérations	Niveau d'impact	Probabilité	Couleur	Responsable	Action
1	Matériel	Pannes/casses d'ordis		<u>x</u>			<u>x</u>	4	3	Orange	Développeur	Appareils de secours/ Sauvegarde sur Drive/ Assurance dépannage
2	Matériel et Humain	Incendie dans les locaux/bureaux					<u>x</u>	5	1	Jaune	Directeur général / Chef de projet	Détecteurs de fumée/ alarme incendie/ extincteurs/exercices d'évacuation / pouvoir faire du télétravail
3	Matériel	Pannes de réseaux		<u>x</u>			<u>x</u>	2	3	Jaune	Développeur	4G / partage de Connexion/ système de travail en local. / télétravail
4	Matériel	Grandes pannes d'électricité		<u>x</u>			<u>x</u>	3	2	Jaune	Chef de projet ou membres de l'équipe présents dans les locaux	Onduleurs/ Générateur de secours/ service de dépannage, techniciens / télétravail
5	Matériel et Humain	Catastrophes naturelles	<u>x</u>	<u>x</u>	<u>x</u>	<u>x</u>	<u>x</u>	5	1	Jaune	Directeur général	S'il n'y a plus de locaux, il faut que les équipes puissent faire du télétravail/ Avoir une bonne assurance qui prend en charge ce genre de risque.
6	Matériel	Piratages	<u>x</u>	<u>x</u>	<u>x</u>	<u>x</u>	<u>x</u>	2	4	Jaune	Chef de projet	Assurance pour les risques de cybercriminalité /Anti-virus /Pare-feu/Bonne protection/ séminaire de prévention
7	Matériel	Serveurs/hébergeurs qui crash		<u>x</u>				2	4	Jaune	Développeur	Avoir un serveur de secours / contact régulier avec l'équipe de maintenance/ travail en local en attendant.
8	Humain	Démissions		<u>x</u>	<u>x</u>	<u>x</u>	<u>x</u>	5	2	Orange	Chef de projet	Faire appel à de l'intérim ou du free-lance / proposition de divers avantages
9	Humain	Discordes entre les employés				<u>x</u>		2	2	Vert	Chef de projet	Team Building pour renforcer la cohésion d'équipe /
11	Humain	Accidents d'un ou de plusieurs employés Et ou Arrêts-maladies prolongés		<u>x</u>	<u>x</u>	<u>x</u>	<u>x</u>	4	3	Orange	Chef de projet	Free-lance ou intérim pour le remplacer / mi-temps thérapeutique quand cela sera possible
12	Matériel	Dépassement du budget estimé			<u>x</u>	<u>x</u>		4	2	Jaune	Chef de projet	Investir dans le projet /négociation avec le commanditaire

Spécifications fonctionnelles et non fonctionnelles :

- Livrables :

Éléments communs à toutes les pages :

La barre de navigation



Le site contiendra une barre de navigation commune à toutes les pages.

Elle sera fixe et en haut de la page. (Le but étant de respecter les règles d'ergonomies afin de ne pas perdre l'utilisateur, puisque cette barre est généralement située en haut dans la plupart des sites internet.)

Sa position fixe permettra aux utilisateurs de naviguer rapidement entre les pages sans avoir à remonter tout en haut de la page.

Elle reprendra des tons bleu foncé pour créer à la fois un contraste avec le reste du contenu (foncé) et rappeler l'esthétique du jeu (bleu).

La barre de navigation contiendra le logo de la licence « The Legend Of Zelda » qui jouera également le rôle d'un lien pour retourner à la page d'accueil (à l'image du logo de YouTube sur le site éponyme.)

Elle comprendra également des liens vers les différentes pages du site : Accueil, données, contact, galerie, partenaires.

Ces liens devront être d'une couleur beige, identique à celui de jeu. La police de caractère devra être avec sérif dans le même style que « Times New Roman » pour rappeler l'époque dans laquelle le jeu se situe : l'époque médiévale.

Pour référence, la police Times New Roman :

Times New Roman

Times New Roman

Times New Roman

Times New Roman

Au survol (hover) les liens de la barre de navigation apparaîtront différemment, avec une ombre bleue, rappelant ainsi la couleur principale du jeu. Une animation en fondu, pour montrera aux utilisateurs que ceux-ci sont cliquables, sera également ajouter aux liens.

Pour rendre le design original, la barre de navigation ne sera pas un simple rectangle, mais une texture d'élément cassé rappelant l'histoire du jeu.

Bas de page (footer)



Le site contiendra également un bas de page commun à toutes les pages qui sera positionné après tous les autres éléments sémantiques de la page.

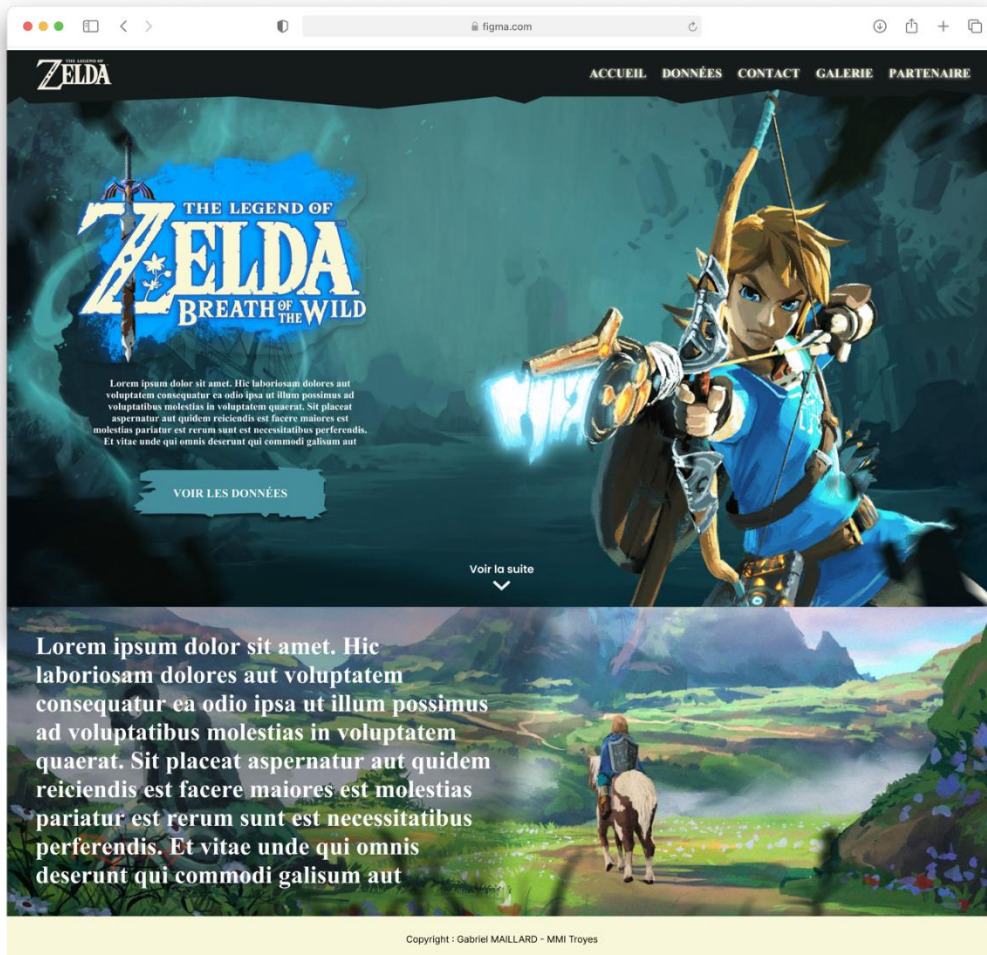
Son contenu sera simple : il contiendra le nom de l'association centré à la page.

Sur le nom de l'association, on pourra retrouver un lien menant au site web de celui-ci.

Le fond du bas de page sera de couleur beige tirée de l'image principale du personnage Link rappelant toujours le thème du jeu.

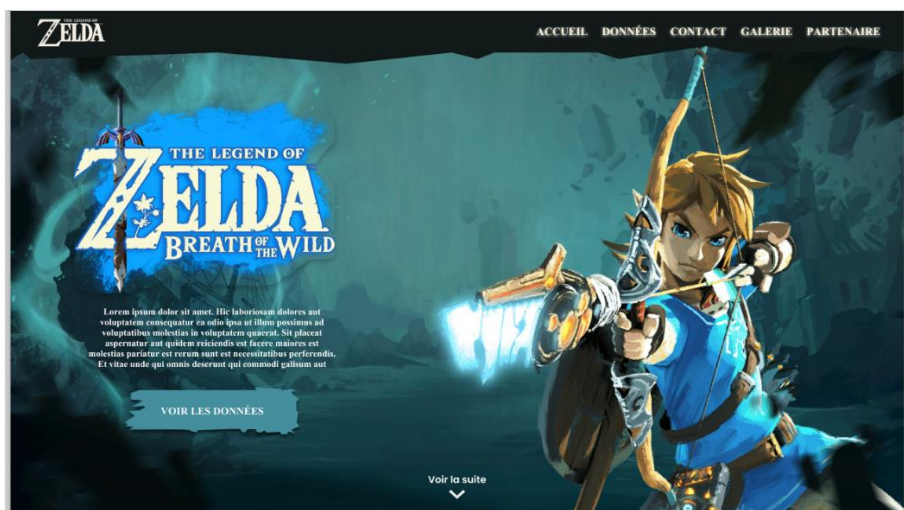
Page d'Accueil :

Prototype d'ensemble réalisé sur Figma



Détail des différents éléments :

Bannière :



On retrouvera sur la page d'accueil une section principale qui servira de bannière pour présenter brièvement le site.

Cette bannière sera composée d'images placées aux quatre coins de celle-ci qui seront des textures créant du mouvement dans la page. Elles serviront pour l'effet parallaxe mentionnée ci-dessous.

Pour référence, des textures de mouvements :



Cette bannière contiendra également le logo du jeu à sa gauche suivi d'un court texte présentant le jeu.

Sous ce texte présentatif, on retrouvera un bouton qui nous emmènera à la page la plus importante du site : celle pour visionner les données.

Pour que la bannière ne soit pas vide, une image du personnage joué par les joueurs de « The Legend Of Zelda : Breath of The Wild », Link, sera ajoutées à gauche de la page.

La page d'accueil contiendra un effet parallaxe pour rendre le site plus attractif, interactif et original. Cela apportera une plus-value comparée aux autres sites traitants du même sujet. Cela ajoute également une touche de modernité.

Cet effet, il sera réalisé de sorte que les éléments se trouvant en premier plan (z-index : 1) comme les textures de mouvement, bougent légèrement en suivant les mouvements de la souris.

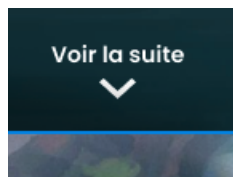
Pour créer un effet de profondeur, les éléments situés en second plan (z-index : 0) bougeront légèrement à l'inverse des mouvements de la souris.

Voici un plan en fonction du design sur Figma :



Cette bannière devra prendre 100 % de la largeur et de la hauteur de l'écran.

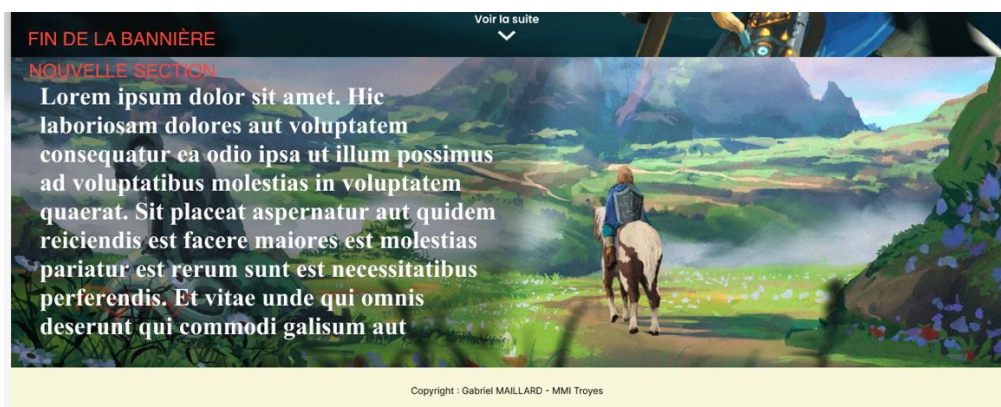
Elle contiendra en bas un bouton permettant de scroller automatiquement en bas pour accéder aux éléments en dessous d'elle :



La bannière contiendra également une image de fond qui sera fixe et en lien avec le jeu. Elle devra être néanmoins plus sombre que le reste des images pour créer un effet de profondeur et mettre plus de focus sur les autres éléments.

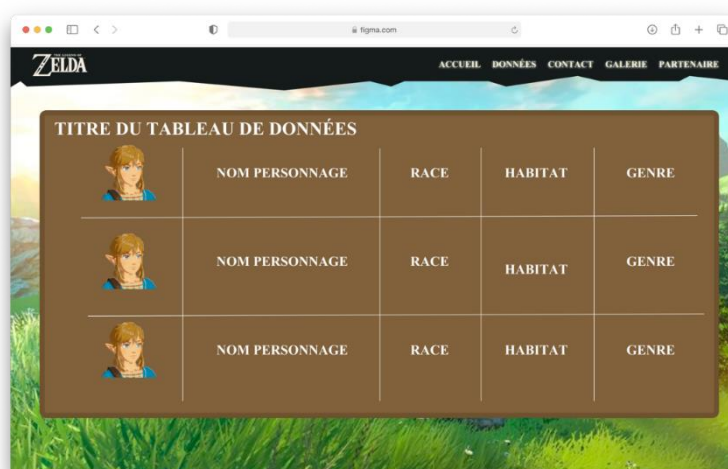
Différents éléments de la page d'accueil, comme le logo du jeu ou le bouton menant à la page données, devront être animés au passage de la souris afin de rendre le site plus vivant et de donner envie à l'utilisateur de continuer sa navigation.

En dessous de la bannière, on pourra retrouver un texte sur un fond différent de celle-ci qui détaille un peu plus les explications sur le jeu.



[Page « Données » :](#)

Prototype d'ensemble réalisé sur Figma :



Détail des différents éléments :

La page de données contiendra un fond totalement différent de la page d'accueil pour créer plus de contrastes entre les pages.

Le fond devra toujours être tiré du jeu.

Pour plus de lisibilité, les données seront affichées en blanc sur un bloc émarginé ayant un fond uni de couleur marron.

Schéma pour référence :



Cette page contiendra un titre de premier niveau (h1) qui rappelle sur quelle page nous sommes : ici, ce sont les données sur les personnages du jeu.



Les données sur les pages du jeu seront présentées sous la forme d'un tableau mis en forme grâce à la librairie JavaScript « Datatables ».

Ce tableau comportera 5 colonnes, chacune correspondant à un type de données : l'image du personnage, son Nom, sa Race, son Habitat et son Genre.

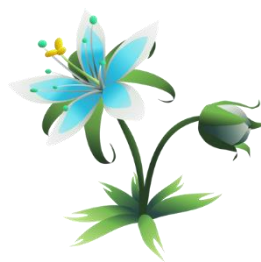
Chaque ligne de ce tableau correspondra à un personnage différent.

Le fond de chaque ligne devra se foncer légèrement au passage de la souris par soucis d'accessibilité. Il devra également être encore plus foncé au clic de la souris.

L'image de chaque personnage devra être une image au format png d'une largeur de 100/100px afin que les lignes ne prennent pas trop de place. Le but est alors que la page ne soit pas trop longue à naviguer et que l'espace entre le texte et les bordures de chaque cellule du tableau ne soit pas trop grand. Chaque cellule du tableau ne devra pas dépasser 110px de hauteur.

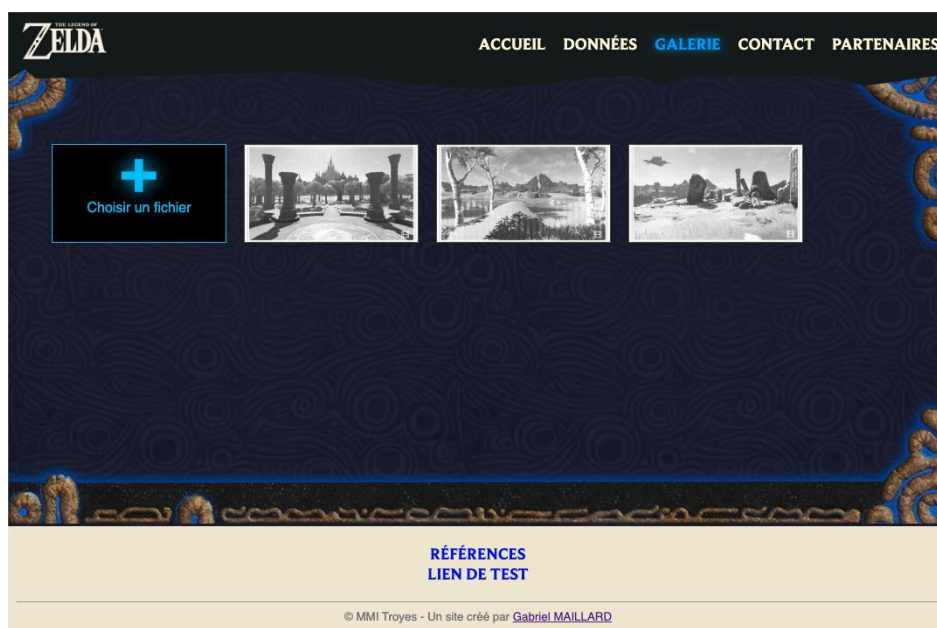
Le bas de la page, avant le footer, sera orné de décorations rendant la page plus attractive au public.

Exemple d'ornements liés au jeu qui pourraient être ajoutés :



[Page Galerie :](#)

Prototype de design réalisé sur Figma :



Détails des différents éléments :

On retrouvera sur la page galerie un design similaire à la galerie photo du jeu.

Le haut et le bas du contenu de la page seront ornés par la texture de la *tablette Sheikah* provenant du jeu.

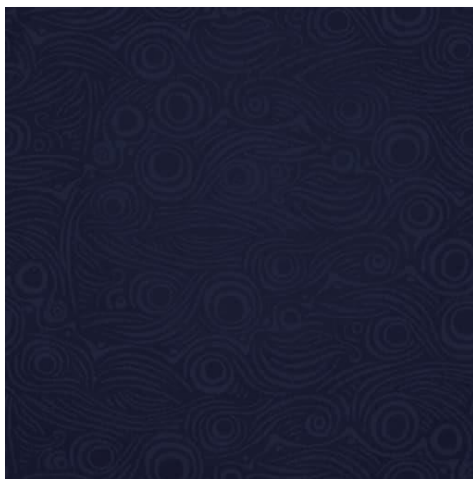
Pour référence, les textures en question.



Ces textures seront en position relative et auront respectivement une position Top et Bottom de 0 de sorte que celle du haut reste en haut et celle du bas soit collé au bas de la page.

Le fond sera également différent sur cette page. Il sera le même que celui de la *tablette sheikah*, mais le motif sera répété à l'infini. Le code sera : (background-repeat : repeat)

Pour référence, le motif en question.

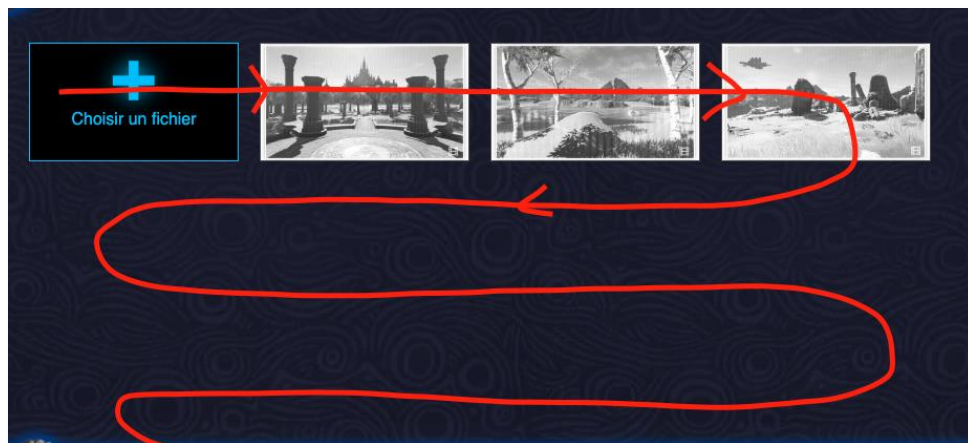


La galerie devra prendre la forme d'une grille d'image de dimensions égales.

Chaque ligne de cette grille comportera au maximum 4 images avant de passer une nouvelle ligne.

Chaque nouvelle image apparaîtra à la suite de la dernière.

Sens d'affichage de la galerie



Pour ajouter une image, nous trouverons un bouton proposant de choisir un fichier à ajouter (à la place de ce qui devrait être la première image de la galerie). Il devra respecter les mêmes dimensions que les images et comportera une icône « + » invitant l'utilisateur à ajouter une image.



Au passage de la souris sur chacun des éléments de la galerie, le curseur devra changer pour un pointeur (la main). Une ombre colorée bleue devra également apparaître sous l'élément survolé pour lui donner de l'importance et reproduire le design du jeu.

Chaque image de la galerie devra être affichée de façon monochrome et au passage de la souris se colorer. Cela est réalisable avec un filtre en CSS (filter : grayscale(100%) ;).



Pour finir, à l'ajout d'une image dans la galerie. Un message de statut devra apparaître pour indiquer à l'utilisateur si le transfert de son image s'est bien réalisé, ou non.

Ce message devra apparaître dans un grand bloc au milieu de la page, qui disparaîtra au bout de 3 secondes pour redonner la main à l'utilisateur afin qu'il puisse soit regarder à nouveau les images, soit retenté de transférer une photo.

Le bloc d'alerte devra avoir un fond noir avec du texte en blanc (ou en rouge en cas d'erreur) afin de bien contraster avec le reste de la page.



[Page Contact :](#)

Prototype de design réalisé sur Figma :

THE LEGENDS OF ZELDA

ACCUEIL DONNÉES GALERIE **CONTACT** PARTENAIRES

✎ ✂ 🛡️ 🧥 🍷 📦 ★

Prénom * Nom *

Email *

Type de contact *

- ☒ Information
- ☐ Demande de devis
- ☐ Réclamation

Message *

Votre message

Envoyer

VOUS AVEZ UNE DEMANDE ?

Remplissez ce formulaire pour envoyer un message !

Détail des différents éléments :

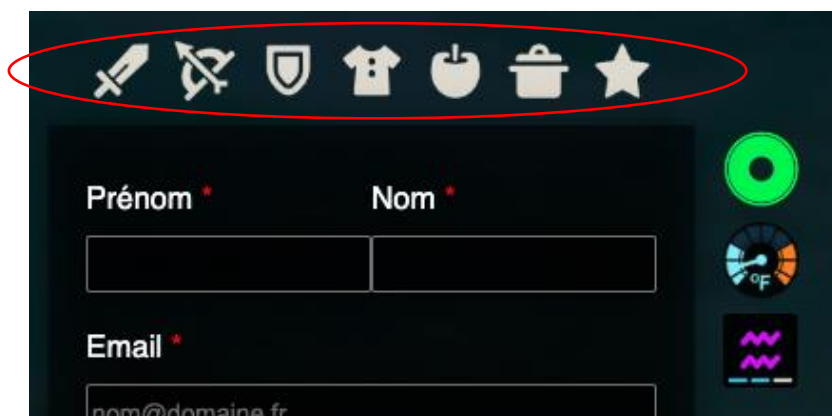
Ici encore, le fond sera totalement différent des autres pages.

Le design de cette page devra ressembler à celui de l'inventaire du jeu.
Le formulaire de contact sera orné d'éléments liés à l'interface du haut de l'inventaire dans le jeu.

L'inventaire dans le jeu



Page contact avec les éléments d'interface de l'inventaire



Il devra contenir au-dessus de lui les icônes des différentes catégories de l'inventaire.
À sa droite, il devra contenir un bloc affichant verticalement la jauge d'endurance, la jauge de température ainsi qu'un statut spécial du personnage.

L'organisation de la page contact se fait en deux parties :

- À gauche, on y retrouvera le formulaire de contact.
- À droite, afin d'imiter l'inventaire du jeu, on y retrouvera une image du personnage par-dessus laquelle se trouvera une boîte de dialogue invitant l'utilisateur à laisser un message.

Cette boîte de dialogue ne devra cependant pas être totalement au-dessus du personnage, mais en bas de celui-ci afin de ne pas trop le cacher.

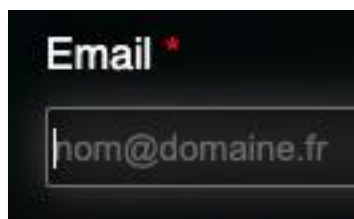
Le formulaire devra contenir un champ pour le Prénom, le Nom, l'E-mail, ainsi que des boutons pour choisir le type de la demande. Il faudra également une zone de texte pour que l'utilisateur écrive son message et enfin un bouton pour envoyer le formulaire.

Les champs de prénom et de nom devront être positionnés cote à cote.

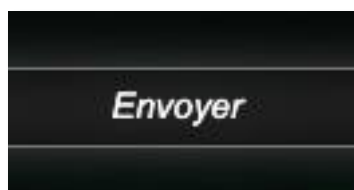
Les champs obligatoires devront être agrémentés d'un astérisque de couleur **rouge**.

Chaque champ de ce formulaire sera de couleur noire avec un contour de 1px gris.

Quand un champ est sélectionné, il aura une ombre blanche :

A dark rectangular input field with a thin grey border. The label "Email" is at the top left in white, followed by a small red asterisk. The text "hom@domaine.fr" is entered in a light grey font. A white cursor is visible at the end of the text.

Le bouton d'envoi du partenaire sera également noir avec un contour gris de 1px et sera agrémenté d'une ombre blanche au passage de la souris :

A dark rectangular button with a thin grey border. The word "Envoyer" is centered in a white, italicized font.

Pour une ressemblance maximale avec le jeu, le fond de la page devra être assombri, le formulaire et la boîte de dialogue à droite devront avoir un fond noir transparent à 50% avec un effet de flou pour la lisibilité :



Page Partenaires :

Prototype de design réalisé sur Figma :



Détail des différents éléments :

Le titre de cette page devra être affiché en grand (h1) et centré sur la page.

Le design du titre devra reprendre celui de l'arrivée dans un nouveau lieu dans le jeu :

- Le texte doit être en majuscules, être de couleur blanche et avoir une ombre bleutée.
- La police utilisée pour ce titre devra être la même que celle utilisée dans le jeu : Hylia Serif

Pour référence, la police Hylia Serif



Cette police devra également être utilisée pour les titres de seconds et troisièmes niveaux (h2, h3)

À la suite de ce titre, un bloc de couleur noir transparent à 30% contiendra un texte centré de couleur blanche qui décrira l'équipe.

Chaque membre de l'équipe sera ensuite représenté dans un bloc de couleur identique. L'organisation du bloc est la suivante :

- À gauche, une image du membre.
- À droite, le prénom et le nom du membre, suivi d'un paragraphe présentant son site, suivi d'un bouton amenant sur le site de chaque membre.



Ce bouton devra comporter un fond noir moins transparent que le bloc qui le contient et un contour blanc de 1px.

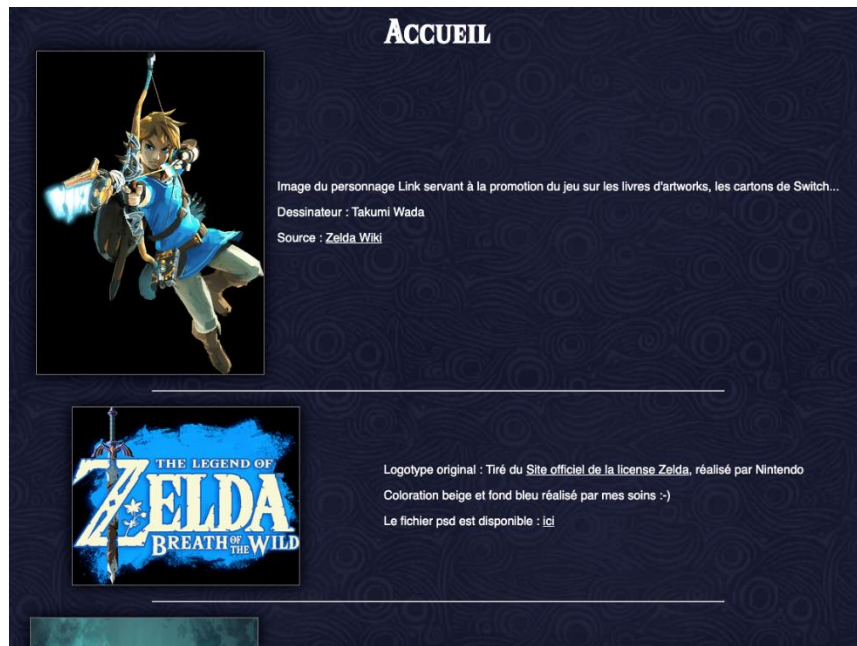
Au survol de la souris sur ce bouton, il devra avoir une ombre blanche et la bordure devra s'épaissir pour être à 2.5px.



Enfin, chacun des blocs devra être centré à la page et avoir une marge sur tous ces côtés de 30px, afin de les espacer des bords de la page et également entre eux.

Page Références :

Prototype de design réalisé sur Figma :



Détail des différents éléments :

Cette page listera les références de tous les éléments n'appartenant pas à notre entreprise et qui ont servi à la création du site. Elle sera organisée par page. Le titre sera affiché à l'aide d'une balise h1 centrée avec la police Hylia Serif utilisée précédemment.

Chaque référence sera séparée par un trait blanc (balise hr) avec une marge de 20px sur l'axe vertical. Ce trait blanc prendra au maximum 60% de la largeur de la page et sera centré sur la page.

Pas besoin de trait entre deux pages, le titre servira de séparation. Pour marquer une séparation encore plus claire entre les différentes pages, le titre de celles-ci comportera une marge de 20px sur tous ses côtés.

Chaque référence sera centrée et s'organisera de cette façon :

- À gauche, l'image ou les images de chaque élément à référencer affichées avec un fond noir, un contour blanc de 1px et une ombre portée noire.
 - À droite, un paragraphe décrivant la référence, indiquant le dessinateur/l'auteur original avec des liens vers les sites où elles ont été trouvées.
-

- Parties fonctionnelles et non-fonctionnelles :

Fonctionnelles :

Éléments communs à toutes les pages :

En-tête (header) :

Image cliquable du logo de la Licence qui ramène vers la page index.html



Texte cliquable (lien <a>) emmenant vers les différentes pages du site.

DONNÉES GALERIE CONTACT PARTENAIRES

Affichage de la page en cours de visualisation en changeant la couleur de celle-ci par rapport aux autres

ACCUEIL DONNÉES GALERIE

Le code pour implémenter cette fonctionnalité peut être le suivant :

php :

```
$active = $_SERVER['PHP_SELF']; //Renvoie la page sur laquelle nous sommes
switch($active){
    case "/index.php" : //si la page est index.php
        echo '<li><a class="active" href="index.php">ACCUEIL</a></li>';
        //Ajout de la class "active" au lien qui sera ensuite modifié
        //en CSS
        echo '<li><a href="donnees.php">DONNÉES</a></li>';
        echo '<li><a href="galerie.php">GALERIE</a></li>';
        echo '<li><a href="contact.php">CONTACT</a></li>';
        echo '<li><a href="partenaires.php">PARTENAIRES</a></li>';
        break;
    ...
}
```

CSS :

```
.active {
  filter:drop-shadow(0px 0px 5px #0ea2ff);
  color:#0ea2ff;
}
```

Pied de page (footer) :

Lien cliquable vers la page référence

RÉFÉRENCES

Page d'accueil :

Bouton emmenant vers la page donnees.php

VOIR LES PERSONNAGES



Effet parallaxe entre les éléments du premier plan (z-index : 1) et du second plan (z-index:0)

- Les éléments se trouvant au second plan bougeront dans la même direction que la souris.
- Les éléments se trouvant au premier plan bougeront dans la direction opposée à la souris.

Le code pour implémenter cette fonctionnalité peut être le suivant :

```
//ON OBSERVE LES MOUVEMENTS DE LA SOURIS
document.querySelector("#linkAccueil").style = "opacity:1;";
document.addEventListener("mousemove", parallax);

function parallax(event) {
  //ON CHERCHE LES ÉLÉMENTS QUI ONT L'ID TEST ET LA CLASS PARALLAX
  this.querySelectorAll("#test .parallax").forEach((shift) => {
    const position = shift.getAttribute("valeurPourParralaxe");
    const x = (window.innerWidth - event.pageX * position) / 90;
    const y = (window.innerHeight - event.pageY * position) / 90;

    shift.style = "opacity : 1;";
    shift.style.transform = `translateX(${x}px) translateY(${y}px)`;
    this.querySelector("#test #particules1").style.transform =
      `translateX(${x}px) translateY(${y}px) scale(1.1)`;
    this.querySelector("#test #particules2").style.transform =
      `translateX(${x}px) translateY(${y}px) scale(1.1)`;
    shift.style.transition = "transform 0.2s ease";
  });
}
});
//IL SUFFIRA ENSUITE D'AJOUTER L'ATTRIBUT "valeurPourParralaxe" ET DE LUI METTRE
//UNE VALEUR NUMÉRIQUE POUR QUE L'ÉLÉMENT SE DÉPLACE
//EXEMPLE : <img src='image.jpg' valeurPourParallaxe=2 />
```

Page « données » :

Les fonctionnalités de la page données sont toutes réalisées à l'aide la librairie JavaScript 'DataTable' qui offre des fonctionnalités par défaut comme :

- *Le Bouton de recherche dans les données qui permet de retrouver une donnée en particulier (en tapant le nom d'un personnage par exemple) :*

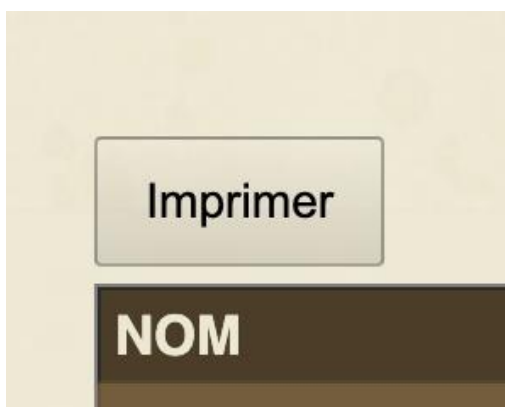


- Le Boutons de navigations dans les différentes pages du tableau pour ne pas afficher les 50 données d'un coup :



Mais nous allons implémenter une fonctionnalité supplémentaire :

- Le Bouton permettant d'imprimer le tableau de données :



Puisque nous utilisons la librairie javascript 'DataTables', il nous suffira d'implanter la fonction dans le code de configuration du tableau comme ceci :

```
<!--APPEL DES SCRIPTS POUR FAIRE FONCTIONNER LE BOUTON-->
<script src="https://cdn.datatables.net/buttons/2.4.2/js/dataTables.buttons.min.js"></script>
<script src="https://cdn.datatables.net/buttons/2.4.2/js/buttons.print.min.js"></script>
<!--CONFIGURATION DU TABLEAU-->
<script>
$(document).ready(function() {
  console.log("go");
  $('#demo').DataTable({
    dom: 'Bfirtip',
    buttons: ['print'], //ICI
    language: {
      url: 'http://cdn.datatables.net/plug-ins/1.13.1/i18n/fr-FR.json'
    }
  });
});
</script>
```

Page galerie :

- Le Bouton permettant d'ajouter une image à la galerie :



Pour éviter d'utiliser trop de javascript, on peut le faire uniquement en html et css en cachant le bouton pour choisir un fichier qui est là par défaut, en le remplaçant par une image (ici le +) et profiter du fait que le label de ce bouton permet tout de même d'utiliser la fonctionnalité.

On peut ensuite rajouter un petit bout de javascript à nos éléments pour que le fichier se télécharge sans avoir à cliquer sur un bouton de type submit :

```
<input type="file" name="image" id="image" onchange="javascript:this.form.submit();">
```

- Affichage du fichier original en cliquant sur une image dans la galerie, permettant de la voir en plus grand.



On implémente un lien vers le fichier source et ça nous ouvre l'image en grand :

```
<a href='CHEMIN'><img src='CHEMIN' class='imggalerie' title='Image 1, Cliquez pour voir en grand.'></a>
```

Page contact :

Prénom * Nom *

Email *

Type de contact *

☒ Information

☐ Demande de devis

☐ Réclamation

Message *

Envoyer

Formulaire de contact complet :

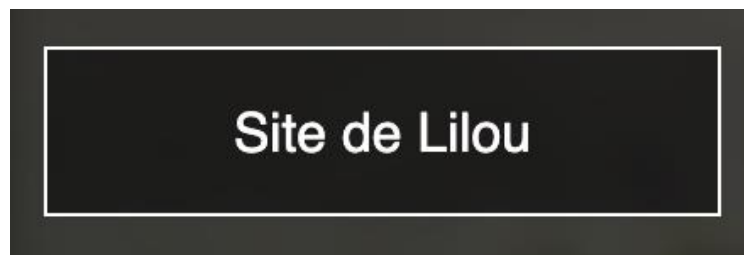
- Il envoie un mail à mmi23c12@mmi-troyes.fr avec :
 - o Objet : Demande de *TYPE DE CONTACT* de *PRÉNOM NOM*
 - o Contenu : le message tapé dans le champ 'message'
- Il envoie un mail de confirmation à l'auteur du mail

Tout ça est réalisé en back grâce à la fonction mail de php.

Le formulaire sera également sécurisé en back afin de vérifier qu'aucun champ n'est vide ou bien invalide.

Page partenaires :

Bouton envoyant sur la page des différents partenaires

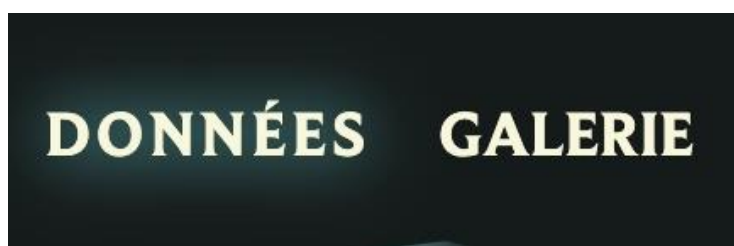


Page références :

Liens de navigation renvoyant vers les différentes sections de la page partenaire :

**Non-fonctionnelles :****Éléments communs à toutes les pages :****En-tête (header) :**

La mise en valeur des liens au survol de la souris en espaçant les lettres de .1rem et en ajoutant une ombre portée étendue à 10px et de couleur #39ecf2

**Pied de page (footer) :**

Mise en valeur des liens au survol de la souris en espaçant les lettres de .1rem

**Page accueil (index)**

Animation du bouton pour accéder à la page « données » en agrandissant le texte, l'image de fond et espaçant les lettres de .1rem

Code permettant cet effet :

```
#buttonData:hover {
  transform: scale(1.05);
  filter: drop-shadow(0px 0px 0px #39ecf2);
  letter-spacing: .1rem;
}

#buttonData:hover > a {
  filter: drop-shadow(0px 0px 5px rgba(0,0,0,0.5));
}

#buttonData p {
  text-decoration: none;
  transition: filter 0.5s ease-in-out;
}

#buttonData a {
  text-decoration: none;
  color: #F9F7D9;
  font-family: "beaufort-pro", serif;
  font-weight: 700;
  font-size: 20pt;
}
```

Page données :

Changement de couleur des lignes au survol de la souris

NOM	RACE	HABITAT	PROFESSION	GENRE	IMAGE
Arbre Mojo	Esprit	Forêt Korogu	Arbre magique	Homme	
Asarim	Piaf	Relais et tours d'Hyrule	Ménestrel	Homme	

Animation d'arrivée du texte lorsque la page est chargée



Page galerie :

Coloration de l'image au survol de la souris

```
img {
  filter: grayscale(1);
}
img:hover {
  filter: grayscale(0);
}
```

Affichage d'un message de statut lorsqu'une image est téléchargée dans la galerie en cas de succès ou bien d'erreur

**Page de contact :**

Changement de couleur du contour des champs du formulaire.

Ajout d'une ombre portée blanche au clic sur les champs du formulaire

Message *

Votre message

Affichage d'un message de statut lorsque le message est envoyé en cas de succès ou bien d'erreur.



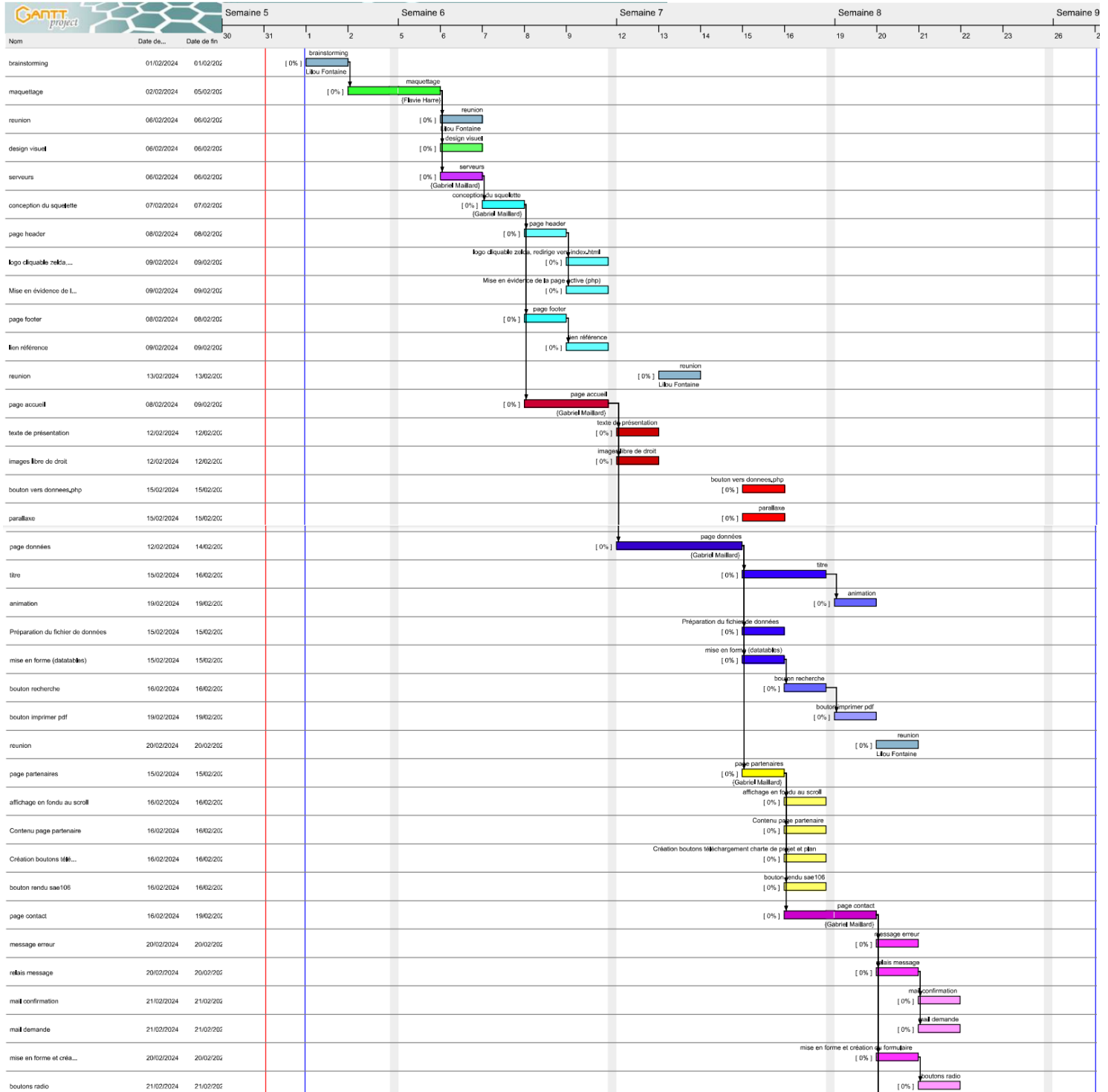
Page partenaire :

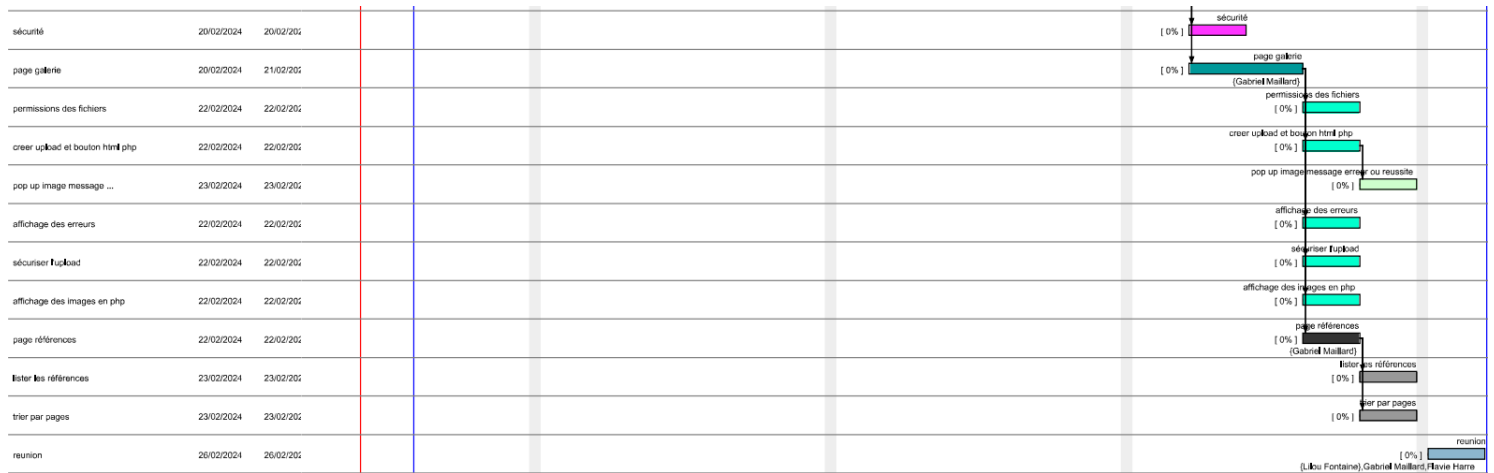
Affichage en fondu des différents blocs décrivant les sites des partenaires au fil du défilement sur la page.



L'identification des tâches et de leur échéancier d'exécution :

Diagramme de Gantt





L'organisation du projet : Rôles et Responsabilités :

Prénoms, Nom	Rôle	Responsabilités pour les risques	Description des tâches
Lilou Fontaine	Chef de projet	- Responsable de tous les risques humains (Démissions, discordes entre les employés, accidents, arrêts-maladies prolongés) -Responsable du risque des piratages. Il peut également gérer les pannes d'électricité ou les risques d'incendies.	Dirige, distribue des tâches, gère les plannings
Gabriel Maillard	Développeurs Full Stack	Principalement responsable de risques matériel (Pannes/casses d'ordis, pannes de réseaux, serveurs/hébergeurs qui crash,	Codes HTML/CSS/PHP/JAVASCRIPT
Flavie Harre	Web Designer	Responsable de se charger de résoudre la panne d'électricité si elle est présente dans les locaux à ce moment-là.	Maquettages des sites web / graphisme de motifs, ornements pour le site

Prénom, Nom	Rôle	Responsabilités pour les risques	Influence	Intérêt sur le projet
Van Hop Nguyen	Directeur de Projet	/	Elevée	Elevé
Florent Libbrecht	Directeur Général	-Responsable de géré les problèmes de lié aux catastrophes naturelles et les incendies graves.	Elevée	Elevé
Patrice Gommery	Commanditaire/Client	/	Elevée	Elevé

La gestion des ressources :

-Les ressources humaines :

Chef de projet : 70€/j - 10€/h

-> 5 jours = 350€

Développeur full stack : 154€/j - 22€/h

-> 18 jours = 2 772€

Web designer : 145€/j - 20,7€/h

-> 4 jours = 580€

Sous-total : 369€/j → 7380€/mois

-Les ressources matérielles :

Serveur de l'entreprise pour héberger le site : 85€ /mois (donc déjà fournis)

Locaux : 800€ /mois (frais continu, pas spécifique au projet)

Suite adobe : 360€ /an (fournis par l'entreprise)

Ordinateurs : 1200€x5 (déjà possédés)

Le Plan de Communication :

-Physique :

Il y a les réunions en interne dans les bureaux, avec toute l'équipe afin de régulièrement faire un point sur l'avancement du projet.

Il y a également les réunions avec la présence du commanditaire/client, pour faire le point avec lui de l'avancement du projet (respect/changement du cahier des charges et/ou modification à apporter).

Comme communication, il peut également y avoir les tous les brainstormings effectués par l'équipe en amont.

-Numérique :

Afin de respecter au mieux les indications et les remarques faites pendant les réunions, un Google doc pour toute l'équipe a été créé.

Afin de planifier au mieux le projet, le logiciel GanttProject a été utilisé.

Pour que l'équipe puisse communiquer lorsqu'il y a du télétravail ou que tous le monde n'est pas dans les locaux, Discord sera privilégié. En effet, il permettra l'envoi de message par chat, mais également des réunions par Visio.