

AJAX - Enoncé 1

D.Moreaux

7 septembre 2024

Résumé

Ce premier projet vise à mettre en place la structure de base du projet : fichiers HTML, JS, CSS, arborescence de répertoires, documentation,...

1 Enoncé

Le programme prévoit DEUX pages totalement indépendantes. Chacune aura ses fichiers HTML, CSS et JS par contre, les deux pages partageront le même répertoire pour stocker les images.

La page d'édition se trouvera dans un sous-répertoire (admin, editor,...) et une arborescence spécifique sera mise en place¹.

La page de jeu proposera une page de connexion et une page de jeu à proprement parler. On pourra prévoir un bouton de déconnexion mais cette dernière pourra aussi être déclenchée par la commande QUIT du langage de script.

La page d'éditeur devra donner l'accès aux différents éditeurs (messages, descriptions, objets,...). A cet effet, on mettra en place un menu (soit un menu déroulant, soit un menu de côté) qui servira à sélectionner la page d'édition désirée. La page d'accueil pourra contenir un texte d'accueil générique et il n'est pas nécessaire de prévoir d'y revenir ou un texte d'aide auquel on pourra revenir par le menu.

Les *pages* seront des divisions présentes dans le fichier HTML qui seront affichées ou masquées selon les besoins. A un moment donné, une seule de ces divisions sera sensée être visible (`display: block;`) et les autres seront masquées (`display: none;`).

1. répertoire pour les codes PHP, images spécifiques,...

1.1 La page de jeu

Le formulaire de connexion permettra d'entrer le nom d'utilisateur et le mot de passe. Dans un premier temps, l'appui sur le bouton **connexion** appellera une première fonction qui récupérera les identifiants dans des variables et appellera une seconde fonction².

La seconde fonction masquera l'écran de connexion et affichera l'écran de jeu. Elle se chargera également de vider la zone de texte et la zone d'entrée.

L'écran de jeu proposera une zone dans laquelle le texte défilera (prévoir une barre de défilement dans les CSS) et une zone d'entrée (plus un bouton d'envoi) qui permettra d'entrer les commandes.

On prévoira un bouton **deconnexion** qui appellera une fonction qui en appellera une seconde³. Cette seconde fonction se chargera de revenir à l'écran de connexion et de vider les champs d'entrée (ou juste le champ mot de passe)

On peut éventuellement prévoir une fonction liée au bouton d'envoi de message qui se contentera de récupérer le message dans une variable puis de vider le champ (mais ce sera fait de toutes façons plus tard)

1.2 La page d'éditeur

La page d'éditeur proposera plusieurs pages qui seront décrites au fur et à mesure qu'elles seront développées.

2 Recommandations

- Prenez la peine de lire le document descriptif du projet. Dans la mesure du possible, lisez le manuel de The Quill et jetez un oeil à la version en ligne pour vous faire une idée du projet à réaliser
- Prévoyez pour chaque volet un répertoire dans lequel sauver les fichiers PHP (à partir de l'énoncé suivant) ainsi qu'un fichier de documentation (pour le moment vide).
- Prenez la peine de tester que le switch entre la page de connexion et la page de jeu fonctionne correctement. Ce mécanisme sera souvent utilisé dans la suite du projet (au niveau de l'éditeur).
- Les pages HTML auront pour nom `index.html`

2. Ces fonctions sont ce que l'on appelle des *stub* et seront complétées plus tard. La première enverra la demande au serveur, la seconde traitera le retour du serveur et effectuera le passage sur l'écran de jeu

3. de nouveau des *stub*

3 Suite

Pour le moment, juste une structure de base est mise en place. Les sous-projets qui suivent se concentreront principalement sur la partie Editeur.

L'utilisation de fonctions stub permet de tester un code incomplet. Par exemple, dans le cas présent, le code chargé de communiquer avec le serveur est absent mais quand on cliquera sur le bouton connexion, on arrivera sur l'écran de jeu.

On peut mettre des `console.log()` dans les fonctions stub pour afficher les valeurs entrées (par exemple, dans l'écran de connexion, afficher le nom d'utilisateur et le mot de passe).