

Le sujet

Dans le cadre de ce projet vous allez implémenter un pokédex.

Le sujet va mettre en œuvre les notions apprises dans le cadre de ce cours. L'idée générale est de rechercher les informations au sujet des pokémons à partir d'un fichier CSV.

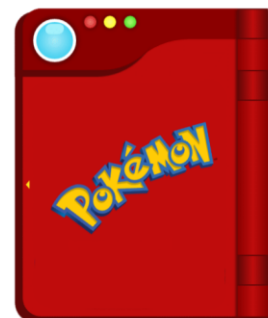


Le **fichier CSV** qui vous est donné reprend la structure suivante:

- le numéro de classification du pokémon;
- le nom en français;
- le nom en anglais;
- le nom en allemand;
- le nom en japonais;
- le(s) type(s).

Ce fichier est chargé dans un **tableau** lors du chargement de la page et affiche l'interface suivante:

Ouvrir le pokédex



Le bouton est un élément **input de type file** avec un **filtre** sur les fichiers csv (les codes de mise en forme vous sont donnés).

L'image est celle du **pokédex fermé**.

Lors de l'ouverture du fichier, nous obtenons ceci:

Table data from the screenshot:

N°	Photo	Nom (FR)	Nom (EN)	Nom (DE)	Nom (JP)	Type(s)
1		Bulbasaur	Bulbasaur	Bisassan	フシギダネ Fushigidane	PLANTE POISON
2		Ivysaur	Ivysaur	Bisaknoep	フシギソウ (Fushigisou) Fushigisou	PLANTE POISON
3		Venusaur	Venusaur	Bisafloer	フシギバナ Fushigibana	PLANTE POISON
4		Charmander	Charmander	Glamanda	ヒトカゲ Hitokage	FEU
5		Charmeleon	Charmeleon	Ghutexo	リザード (Rizardo) Lizardo	FEU
6		Charizard	Charizard	Ghurak	リザードン (Rizardon) Lizardon	FEU VOL
7		Squirtle	Squirtle	Schiggy	ゼニガメ Zenigame	EAU
8		Wartortle	Wartortle	Schillok	カメール (Kameeru) Kameil	EAU
9		Blastoise	Blastoise	Turtok	カメックス (Kamekkusu) Kamex	EAU
10		Caterpie	Caterpie	Raspy	キャタピー (Kyatapi) Caterpie	INSECTE
11		Chrysacier	Metapod	Safcon	トランセル (Toranseru) Tranel	INSECTE
12		Papillon	Butterfree	Smetbo	バタフリー (Batafuri) Butterfree	INSECTE VOL
13		Aspicot	Weedle	Hornlu	ビードル (Bidoru) Beetle	INSECTE POISON

En dessous du bouton d'ouverture, nous retrouvons le **rappel du nom du fichier** ouvert.

Ensuite, un label et un élément **input de type search** dont la validation seffectue avec « ENTER ».

En-dessous, une table à gauche reprenant **par défaut tous les pokémons** figurants dans le fichier et à droite, avec une **position fixe**, le **pokédex ouvert** pointant sur le **premier pokémon** du tableau.

Le nom de l'image de chaque pokémon est constitué à partir de son nom en français et a une extension **.png**. Le nom des types est constitué de **3 lettres en majuscules** issues du fichier qui sont **remplacées** par leur image respective. Le tiret est remplacé par un espace.

Lors de la saisie (**sensible à la casse**) d'un mot clé et de sa validation, le tableau est remis à jour et le pokédex affiche le nouveau premier élément du tableau.

Table data from the screenshot:

N°	Photo	Nom (FR)	Nom (EN)	Nom (DE)	Nom (JP)	Type(s)
4		Charmander	Charmander	Glamanda	ヒトカゲ Hitokage	FEU
5		Charmeleon	Charmeleon	Ghutexo	リザード (Rizardo) Lizardo	FEU
6		Charizard	Charizard	Ghurak	リザードン (Rizardon) Lizardon	FEU VOL
37		Vulpix	Vulpix	Valpix	ロロン Rokon	FEU
38		Ninetales	Ninetales	Vainona	キュウコン (Kyukon) Kyukon	FEU
58		Growlithe	Growlithe	Fukano	ガーディ (Gâdi) Gardie	FEU
59		Arcanine	Arcanine	Arkani	ワインディ (Uindi) Windie	FEU
77		Ponyta	Ponyta	Ponita	ポニータ (Ponita) Ponyta	FEU
78		Rapidash	Rapidash	Gallopa	ギャロップ (Gyaroppu) Gallop	FEU
105		Ossatueur d'Alola	Alolan Marowak	Alola-Knooga	アローラのガラガラ (Arôra no Garagara) Alola no Garagara	FEU SPECTRE
126		Magmar	Magmar	Magmar	ブーバー (Bûba) Boober	FEU
136		Flareon	Flareon	Flamara	ブースター (Bûstâ) Booster	FEU

Le pokédex est constitué de **deux zones modifiables fixées**: la **photo** du pokémon à gauche et les **infos** de ce dernier à droite.

Les exigences techniques

1. Il faut utiliser en javascript les fonctions suivantes:
 - a. **afficherType(types)**: reçoit en paramètre les types textuels du fichier qui seront remplacés par les équivalents images au format .png et les retourne;
 - b. **afficherPokemon(line)**: reçoit l'indice de la ligne du tableau du pokémon à afficher et met à jour le pokédex;
 - c. **afficherLesPokemons(choix)**: reçoit le choix (mot clé), met à jour la liste des pokémons et appelle la fonction afficherPokemon;
 - d. **afficherTousLesPokemons()**: constitue la liste des pokémons et appelle la fonction afficherPokemon;
 - e. **personnaliserBouton()**: Personnalise le bouton de l'input de type file (code donné);
 - f. **ouvrirPokedex()**: met à jour l'image du pokédex, affiche la zone de recherche et appelle la fonction afficherTousLesPolemons.
 - g. **lireFichier()**: charge le contenu du fichier dans le tableau, appelle la fonction ouvrirPokedex à la fin du chargement du fichier et appelle la fonction personnaliserBouton.
2. Il faut utiliser l'API File pour le chargement du fichier dans le tableau.
3. Le CSS et le javascript sont créés dans des fichiers externes de l'index.html.
4. Il est interdit de changer la structure ou les données du fichier et le nom des images.
5. Il faut utiliser de préférence les fonctions natives relatives aux tableaux et aux chaînes de caractères.
6. Il faut utiliser soit document.querySelector() ou soit document.getElementById() pour les manipulations du DOM.

L'organisation du projet

Il s'opère en groupe de 2 lors des labos et à la maison. Les points de l'évaluation sont alloués à un rapport écrit.

Le rapport écrit doit reprendre les éléments suivants:

- Les algorithmes exprimés sous forme de pseudocodes;
- Le code source de votre application;
- Des captures d'écran illustrant divers scénarii.

Ce projet intervient en P3 et devra être remis une semaine avant le début du congé du Carnaval. Je vous signale que le respect des échéances sera évalué.

Les critères d'évaluation

Ils sont repris sur une grille d'évaluation pour l'écrit.

Vous serez évalués sur les compétences suivantes:

- C1 Exploiter les savoirs et les procédures en montrant qu'on en a compris le sens;
 - 1.1 Comprendre les notions de variables, types et affectations.
 - 1.2 Comprendre les différentes structures de données.
 - 1.3 Comprendre le concept de sous-programmes.

- C2 Résoudre les problèmes par application des savoirs, des modèles et des concepts appris;
 - 2.3 Utiliser les structures de contrôle pour réaliser des algorithmes élémentaires.
 - 2.4 Utiliser les structures de données pour réaliser des algorithmes élémentaires.

- C3 Choisir parmi des concepts, des modèles, des procédures pour mener à bien la résolution d'un problème;
 - 3.1 Réaliser un cahier des charges dans le cadre de la réalisation d'un projet.
 - 3.2 Analyser un énoncé complexe afin d'en dégager les notions nécessaires à sa programmation.

- C4 Savoir travailler en autonomie, en groupe.
 - 4.1 Travailler en groupe.

Je vous souhaite un bon travail!