

Explication du code :

Structure :

- J'ai utilisé deux classes pour la mise en page de la page
 - ➔ **.conteneur-large** pour le Header et le Footer définir la place que prend le Header et Footer ainsi que pour les centrer et définir leur couleur de fond.
 - ➔ **.conteneur-main** pour définir la place que prend le <main> ainsi que son fond de couleur. J'ai aussi découvert la propriété **min-height** qui permet de garder un <main> d'une hauteur minimum sur chaque page. Je l'ai appliqué quand je n'avais pas encore énormément de contenu pour voir ce que rendrait la disposition de la page et des éléments.

Menu de navigation :

- Pour le menu de navigation j'ai décidé d'appliquer un **:hover** à mes liens de navigation en les soulignant au passage de la souris. Cependant j'ai remarqué qu'en faisant ça les éléments du menu montaient légèrement. Je me suis informé et j'ai vu qu'il était possible de mettre une bordure transparente pour qu'au survol, avec la bordure de couleur, seule la couleur de la bordure change ; avant ça me rajoutait une bordure et donc me faisait monter mon texte.
- J'ai aussi rajouté sur chaque page active la classe **.active** au lien pour faire joli et qu'on s'y retrouve.

Éléments récurrents :

- Dans la page d'accueil j'ai utilisé des sections avec la classe **.flex-ligne** suivies de div avec la classe **.colonnes** qui m'ont permis de couper la page en deux colonnes égales (**width : 48%**).
- Je me suis aussi permis d'utiliser des balises **** car étant des éléments de gameplay ou d'histoire, ça serait utiles que ces éléments soient mieux référencés.
- Pour séparer les différentes parties de mes pages j'ai souvent utilisé des balises **<hr>**, j'ai demandé à l'IA « est ce que c'est possible de faire une ligne de séparation directement sur la page » et elle m'a expliqué l'utilisation de la balise **<hr>** en mettant le style directement dans l'HTML, j'ai donc enlevé cette partie et stylisé ma balise directement dans le CSS.

Page accueil :

- Dans la liste à puces qui présente quelques mécaniques de gameplay j'ai utilisé la propriété **list-type-image : url ()** sur une classe **.liste-icone** qui m'a permis de modifier le style des puces par une image personnalisée.
- Pour le formulaire j'ai repris ce qu'on avait fait sur le projet Netflix sauf qu'au lieu de faire des **<div>** à chaque entrées j'ai tout mis dans une boîte **<form>** que j'ai directement stylisée dans le CSS. J'ai aussi ajouté un élément qu'on avait pas utilisé dans le projet Netflix : **<select>**. Je me suis demandé comment on faisait pour faire des entrées de sélection et j'ai trouvé sur [developper.mozilla](https://developer.mozilla.org) les explications que je cherchais.

Page Univers :

- Pour les lettrines, on avait déjà fait ça pour le projet Tintin avec **::first-letter**.
- Pour citer un des personnages de l'univers Dishonored, j'ai utilisé la balise **<blockquote>**, et la balise **** pour modifier le style de l'auteur de la citation.

Page Galerie :

- Toutes les cartes des images ont été placées dans une section ayant pour classe **.boite-galerie** avec un **display :flex** et un **flex-wrap :wrap** pour qu'elles se placent correctement et reviennent à la ligne quand il le faut.
- Pour les images de la page Galerie, je n'ai pas réussi à faire une disposition correcte en gardant leur format d'origine, je me suis donc demandé si c'était possible de répéter l'image en fond en l'assombrissant et la floutant.

Grâce à cette [vidéo](#) et à l'utilisation de l'IA j'ai dupliqué mes images de galerie en mettant une première fois l'image en fond avec la classe **.img-flou** sur laquelle j'ai appliqué un filtre d'assombrissement et de flou (**filter :blur brightness**), qui m'a permis de faire un effet de fond flou et fondu avec l'image remplissant le cadre.

En utilisant **position :absolute** elle se place obligatoirement derrière. La deuxième image a pour classe **.img-devant** et j'ai fait rentrer toute l'image dans la carte (grâce à **object-fit : cover ;**) quitte à laisser des bords noirs qui seront complétés par l'image floutée. Pour la placer devant j'ai utilisé **position :relative** qui me permet de la garder dans le flux. L'utilisation de **z-index** m'a aussi permis d'obliger l'image floue de rester derrière.

Les images ont été mises dans une div ayant pour classe **.carte-galerie**. J'ai eu l'idée en reprenant ce qu'on avait fait pour le projet Netflix, avec les card-wrap. En utilisant **overflow :hidden** j'ai empêché que les images floues dépassent du cadre ou de la « carte ».

- Pour l'effet de survol, j'ai utilisé la même technique qu'on avait utilisé dans le projet Netflix sur les cartes des films et séries .