

ÉTAPES D' INSTALLATION

1/ **Créer un fichier Javascript** (Modules, Gestion des codes Javascript, Modifier un code Javascript) et créer un nouveau code. Le nommer "Filtres", par exemple, et y coller le contenu du fichier javascript.txt. A afficher sur toutes les pages.

2/ **Créer une page HTML avancée par page de pokedex** (Modules, Gestion des pages HTML), et y coller le contenu du fichier txt correspondant.

Ex : Créer une page "Pokedex P1" et y coller le contenu du fichier Pokedex G1.txt

Créer les 10 pages. Une fois toutes les pages créées, récupérer le lien de chaque page et les coller aux endroits correspondants (indiqués par "INSERER LIEN PAGE X").

3/ **Compléter le pokedex** : par défaut, seuls les filtres de types seront opérationnels. A vous d'ajouter les filtres en fonction de votre forum : si Ouistempo est disponible dans le lieu4 par exemple.

MODIFIER LES LIENS DES ONGLETS "GÉNÉRATION X"

```
<article class="pokedex_gen">
  <a href="https://halloween.forumactif.com/h7-pokedex-p1">
    Génération <span>01</span>
  </a>
  <a href="https://halloween.forumactif.com/h2-pokedex-p2">
    Génération <span>02</span>
  </a>
  <a href="https://halloween.forumactif.com/h3-pokedex-p3">
    Génération <span>03</span>
  </a>
  <a href="https://halloween.forumactif.com/h4-pokedex-p4">
    Génération <span>04</span>
  </a>
  <a href="https://halloween.forumactif.com/h8-pokedex-p5" >
    Génération <span>05</span>
  </a>
  <a href="https://halloween.forumactif.com/h5-pokedex-p6">
    Génération <span>06</span>
  </a>
  <a href="https://halloween.forumactif.com/h9-pokedex-p7">
    Génération <span>07</span>
  </a>
  <a href="#" class="gen_selected">
    Génération <span>08</span>
  </a>
  <a href="#">
    Génération <span>09</span>
  </a>
  <a href="https://halloween.forumactif.com/h6-pokedex-formes-spe">
    Formes <span>Spéciales</span>
  </a>
</article>
```

Modifier les liens correspondant à chaque génération. Le lien de la page qui est modifiée doit être "#" (sur l'exemple, la page "Génération 8"). La génération 9 est inaccessible par défaut, libre à vous de la compléter ou de la supprimer.

AJOUTER/MODIFIER DES POKEMON

L'exemple ci-dessous représente un bloc pokemon :

```
<div class="filterDiv plante d1 lieu1">
  <div class="di rare">
    
    <div class="dp">
      <div class="dic">
        <h2>Ouistempo</h2>
        <div class="type_plante"></div>
        <span>Lieu à insérer</span>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
```

Il suffit de c/c cette partie à la suite de la dernière. Pour compléter les éléments :

- La partie en **bleu** représente les filtres, il faut y taper :
 - Le(s) type(s) du pokemon (se référer à la partie "*Ajouter les filtres de types*")
 - Le niveau de danger (se référer à la partie "*Ajouter les filtres de danger*")
 - Le lieu (se référer à la partie "*Ajouter les filtres de lieux*").
- La partie **verte** représente le cercle coloré qui entoure le sprite : se référer à la partie "Cercle" ci-dessous.
- La partie **jaune** représente l'URL du sprite, avec un redimensionnement automatique
- La partie en **violet** représente le nom du pokemon.
- La partie en **rouge** représente le type du pokemon. Il est possible d'en ajouter plusieurs en copiant et collant la ligne complète, à la suite. Se référer à la partie "*Ajouter les icônes de types*".
- La partie **grise** correspond au lieu de présence du pokemon.

ATTENTION À SCRUPULEUSEMENT RESPECTER LA CASSE. Sinon l'ensemble du code peut sauter.

MODIFIER LES LIEUX

Pour éviter tout beug, je vous recommande de **ne pas changer les valeurs des filtres de lieux** ! Les filtres de lieux correspondent à cette partie :

```
809         <li class="dex_content_lieux dex_container_lieux">
810             <button class="btn btn-lieu1" onclick="filterSelection('lieu1')">Lieu 1</button>
811             <button class="btn btn-lieu2" onclick="filterSelection('lieu2')">Lieu 2</button>
812             <button class="btn btn-lieu3" onclick="filterSelection('lieu3')">Lieu 3</button>
813             <button class="btn btn-lieu4" onclick="filterSelection('lieu4')">Lieu 4</button>
814             <button class="btn btn-lieu5" onclick="filterSelection('lieu5')">Lieu 5</button>
815             <button class="btn btn-lieu6" onclick="filterSelection('lieu6')">Lieu 6</button>
816             <button class="btn btn-lieu7" onclick="filterSelection('lieu7')">Lieu 7</button>
817             <button class="btn btn-lieu8" onclick="filterSelection('lieu8')">Lieu 8</button>
818             <button class="btn btn-lieu9" onclick="filterSelection('lieu9')">Lieu 9</button>
819             <button class="btn btn-lieu10" onclick="filterSelection('lieu10')">Lieu 10</button>
820             <button class="btn btn-lieu11" onclick="filterSelection('lieu11')">Lieu 11</button>
821             <button class="btn btn-lieu12" onclick="filterSelection('lieu12')">Lieu 12</button>
822             <button class="btn btn-lieu13" onclick="filterSelection('lieu13')">Lieu 13</button>
823             <button class="btn btn-lieu14" onclick="filterSelection('lieu14')">Lieu 14</button>
824             <button class="btn btn-lieu15" onclick="filterSelection('lieu15')">Lieu 15</button>
825             <button class="btn btn-lieu16" onclick="filterSelection('lieu16')">Lieu 16</button>
826             <button class="btn btn-lieu17" onclick="filterSelection('lieu17')">Lieu 17</button>
827             <button class="btn btn-lieu18" onclick="filterSelection('lieu18')">Lieu 18</button>
828             <button class="btn btn-lieu19" onclick="filterSelection('lieu19')">Lieu 19</button>
829         </li>
```

Pour l'exemple, prenons le lieu 1.

```
<button class="btn btn-lieu1" onclick="filterSelection('lieu1')">Lieu 1</button>
```

La partie en **bleu** est la partie que je vous recommande de ne surtout pas changer. En effet, il s'agira du texte à utiliser pour attribuer chaque pokemon au lieu correspondant. Le moindre changement pourra tout faire sauter.

De plus, si les noms contiennent une suite de lettres présentes également dans les types ou dans les niveaux de danger ... bah tout explose x)

La partie en **vert** peut tout à fait être modifiée : il s'agit du nom qui s'affichera dans l'onglet "lieux" sur le pokédex.

CERCLE

com	Commun
pcom	Peu commun
rare	Rare
tr	Très rare
none	Pas dispo

AJOUTER LES FILTRES DE TYPES

acier
combat
dragon
eau
electrik
feu
glace
insecte
normal
plante
poison
psy
roche
sol
spectre
tenebres
vol
fee

AJOUTER LES FILTRES DE DANGER /\ EN MINUSCULE

d1
d2
d3
d4

AJOUTER LES FILTRES DE LIEUX

N'hésitez pas à modifier cette liste avec vos propres noms de lieux

lieu1	Insérer votre nom de lieu
lieu2	Insérer votre nom de lieu
lieu3	Insérer votre nom de lieu
lieu4	Insérer votre nom de lieu
lieu5	Insérer votre nom de lieu
lieu6	Insérer votre nom de lieu
lieu7	Insérer votre nom de lieu
lieu8	Insérer votre nom de lieu
lieu9	Insérer votre nom de lieu
lieu10	Insérer votre nom de lieu
lieu11	Insérer votre nom de lieu
lieu12	Insérer votre nom de lieu
lieu13	Insérer votre nom de lieu

lieu14	Insérer votre nom de lieu
lieu15	Insérer votre nom de lieu
lieu16	Insérer votre nom de lieu
lieu17	Insérer votre nom de lieu
lieu18	Insérer votre nom de lieu
lieu19	Insérer votre nom de lieu

AJOUTER LES ICÔNES DE TYPES

type_acier
type_combat
type_dragon
type_eau
type_electrik
type_feu
type_glace
type_insecte
type_normal
type_plante
type_poison
type_psy
type_roche
type_sol
type_spectre
type_tenebres
type_vol
type_fee
type_inconnu