

## 1. AFFICHER DU TEXTE

### 1.1. LES METHODES DE L'OBJET DOCUMENT

JavaScript a la possibilité d'accéder aux différents éléments de la page Html comme des objets. La partie du code Html qui s'affiche dans la fenêtre du navigateur est un objet de type **document**.

A chaque objet JavaScript, le concepteur du langage a prévu un ensemble de méthodes (ou fonctions dédiées à cet objet) qui lui sont propres. A l'objet **document**, JavaScript a dédié la méthode "écrire dans le document", c'est la méthode **write()**.

L'appel de la méthode se fait selon la notation :

```
nom_de_l'objet.nom_de_la_méthode()
```

Pour appeler la méthode **write()** du document, on note :

```
document.write();
```

#### 1.1.1. La méthode write()

La syntaxe est assez simple soit :

```
document.write("votre âge");
```

On peut aussi écrire une variable, soit la variable *age* :

```
var age = 35;  
document.write(age);
```

Pour associer du texte (chaînes de caractères) et des variables, on utilise l'instruction :

```
document.write("Votre âge est " + age);
```

On peut utiliser les balises Html pour agrémenter ce texte :

```
document.write("<b>Votre âge est </b>" + age); ou  
document.write("<b>" + " Votre âge est " + "</b>" + age);
```

## 1.2. LES BOITES DE DIALOGUE DE L'OBJET WINDOW

Avec des méthodes de l'objet **window**, JavaScript a la possibilité d'appeler des boîtes de dialogue modales (bloquantes).

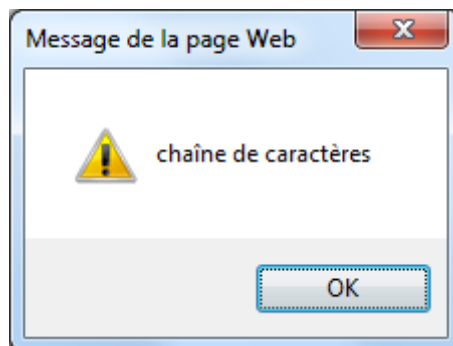
### 1.2.1. La méthode **alert()**

La méthode **alert()** affiche une boîte de dialogue dans laquelle est reproduite la valeur (variable et/ou chaîne de caractères) de l'argument qui lui a été fourni. Cette boîte bloque le programme en cours tant que l'utilisateur n'aura pas cliqué sur "OK".

La méthode **alert()** sera aussi très utile pour vous aider à débbugger les scripts.

```
window.alert(variable);  
window.alert("chaîne de caractères");  
window.alert(variable + "chaîne de caractères");
```

Si vous souhaitez écrire sur plusieurs lignes, il faudra utiliser le signe **\n**.

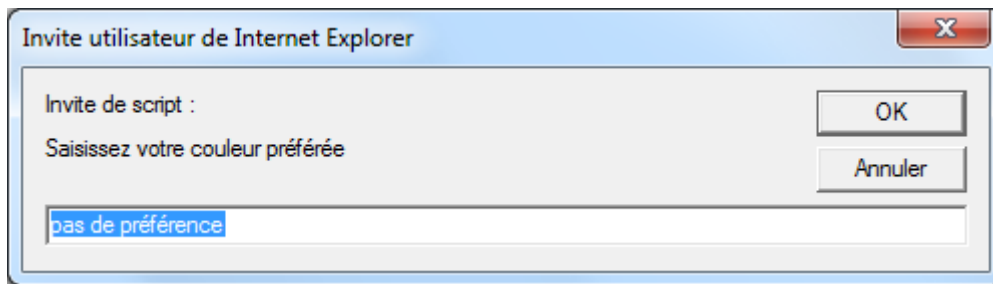


### 1.2.2. La méthode **prompt()**

JavaScript vous propose une autre boîte de dialogue, dans le cas présent appelée boîte d'invite, qui est composée d'un champ comportant une entrée à compléter par l'utilisateur. Cette entrée possède aussi une valeur par défaut facultative.

```
var reponse1 = window.prompt("Saisissez votre nom");  
var reponse2 = window.prompt("Saisissez votre couleur préférée", "pas de  
préférence");
```

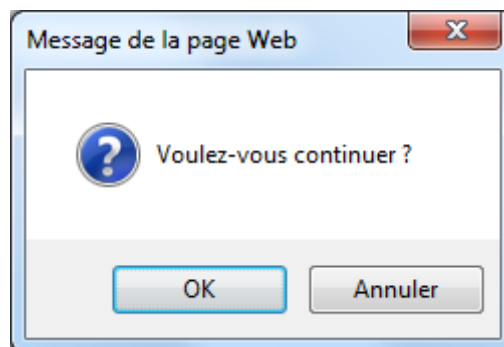
En cliquant sur OK, la méthode renvoie la valeur tapée par l'utilisateur ou la réponse proposée par défaut. Si l'utilisateur clique sur Annuler ou Cancel, la valeur **null** est alors renvoyée.



### 1.2.3. La méthode *confirm()*

Cette méthode affiche une boîte de dialogue avec 2 boutons "OK" et "Annuler". En cliquant sur OK, la méthode renvoie la valeur **true**, ou **false** si on a cliqué sur *Annuler*. Ce qui peut permettre, par exemple, de choisir une option dans un programme.

```
if (window.confirm("Voulez-vous continuer ?") == true) { ... }
```



### 1.2.4. *Alert()* ... rouge

Joujou des débutants en JavaScript, cette petite fenêtre est à utiliser avec parcimonie pour attirer l'attention du lecteur pour des choses vraiment importantes. Et puis, elle n'est vraiment pas destinée à raconter sa vie.

*Précision : le code Html n'est pas interprété dans les méthodes de l'objet **window**.*

## ***AFFICHER DES INFORMATIONS DANS LA CONSOLE***

L'objet console est un élément essentiel lors de vos développement il permet d'afficher des informations de débogage.

**La console permet aussi de visualiser les messages d'erreurs du navigateur. Il est important de l'afficher lorsque vous développez des scripts en Javascript.**

### ***la méthode log***

Permet d'afficher des informations dans la console.

```
console.log("texte affiché dans la console") ;
```

### ***la méthode dir***

Affiche une liste des propriétés de l'objet javascript.

```
console.dir(document) ;
```

Pour afficher la console dans votre navigateur, vous devez appuyer sur la touche F12 ou Ctrl + Maj + J.

## Exercice

Créer une page Html qui demande successivement à l'utilisateur son nom puis son prénom.

La page demande ensuite à l'utilisateur s'il est un homme ou une femme. (Utiliser la méthode *confirm()*).

Enfin, la page affiche les informations sur l'utilisateur.

Résultat à obtenir :

