

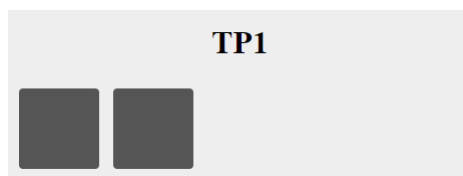
TD Informatique – Technologies du Web - le langage Javascript

Gestion du DOM

On suppose qu'une feuille de style est associé au document HTML contenant ce bout de code.

```
<body>
  <main class="contenu">
    <h1 id="titre">TP1</h1>
    <div class="jeu" id="j1">
      <!-- pour les cartes -->
      <p class="carte" id="c1"><a> 1 </a></p>
      <p class="carte" id="c2"><a> 2 </a></p>
    </div>
  </main>
</body>
```

Ouvert dans le navigateur, le document a cette apparence.

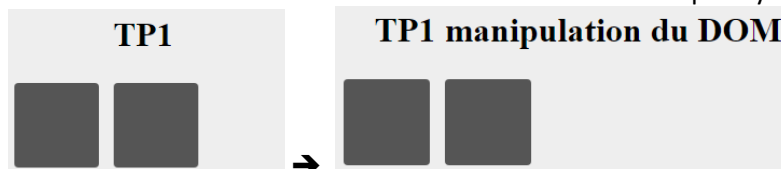


Recherche dans le DOM : Donner le code javascript permettant de :

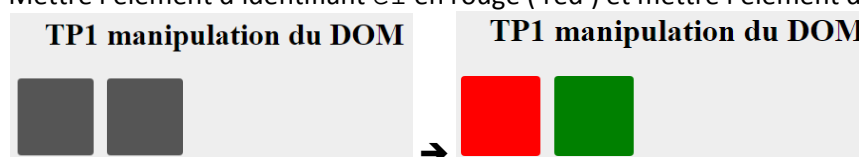
- afficher dans la console l'élément dont l'identifiant est 'c1'
- afficher dans la console le premier élément de classe "carte"
- afficher dans la console tous les éléments de classe "carte"
- afficher tous les paragraphes HTML (élément p)
- afficher le nom de la classe de l'élément d'id j1
- afficher l'id du dernier élément fils de l'élément d'id p2

Modification du DOM

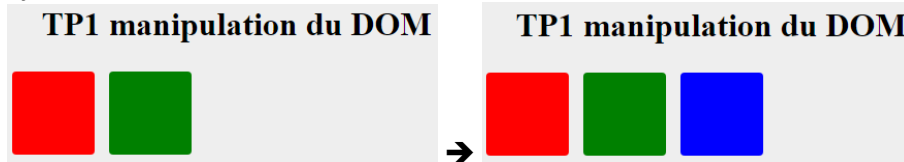
- Modifier le contenu de l'élément d'identifiant 'titre' pour y mettre le texte "TP1 manipulation du DOM".



- Mettre l'élément d'identifiant c1 en rouge ('red') et mettre l'élément d'identifiant c2 en vert ('green')



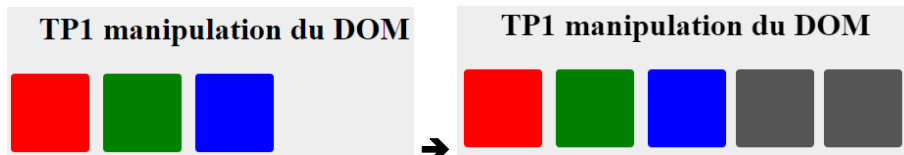
- Ajouter une 3^{ème} carte de couleur bleue, d'id c3 et d'ancre 3



- Ecrire la fonction « ajouterCarte » qui ajoute une nouvelle carte connaissant son numéro (4, 5, 6, ...) comme fils de l'élément d'id j1. Toutes les cartes auront les mêmes propriétés (celles de la question ci-dessus) sauf l'id et l'ancre.

Par exemple pour la carte de numéro 6 : `<p class="carte" id="c6"><a> 6 </p>`

Tester la fonction : `ajouterCarte(4)` `ajouterCarte(5)`

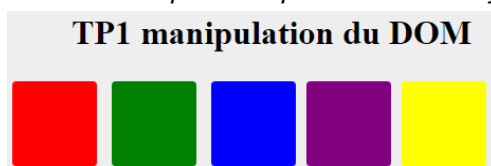


- Toutes les nouvelles cartes sont grises ; pour pallier à cela, écrire une fonction « couleurAleatoire » qui choisit une couleur au hasard dans un tableau de couleurs comme par exemple :

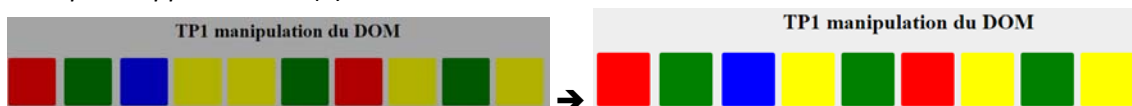
`let tCouleurs = ['blue', 'red', 'purple', 'yellow', 'green'];`

Modifier le code de la fonction `ajouterCarte` pour qu'elle utilise la fonction `couleurAleatoire` pour choisir la couleur de la carte.

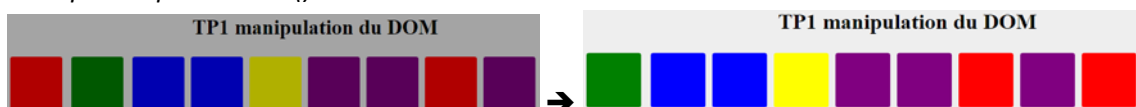
Cela donnera par exemple avec le code `ajouterCarte(4)` ; `ajouterCarte(5)` ;



- Ecrire une boucle qui ajoute les cartes 6 à 10 en utilisant la fonction précédente.
- Ecrire la fonction « supprimerCarte » qui supprime une carte dont on connaît le numéro.
Exemple : `supprimerCarte(5)`



- Déplacer une carte : Ecrire la fonction « deplacerCarte » qui déplace la première carte en dernier.
Exemple : `deplacerCarte()`



- Défilement des cartes : utiliser la fonction javascript `setInterval` pour faire défiler automatiquement toutes les cartes au rythme d'une carte toutes les 2 secondes. Utiliser pour cela la fonction précédente `deplacerCarte`.

- Retourner une carte : écrire une fonction permettant de retourner une carte (la carte apparaît alors avec un fond blanc sur lequel est écrit le numéro)

Exemple : `retournerCarte(2)` ; `retournerCarte(7)`



- Ecrire une fonction permettant de zoomer une carte (la carte doit voir sa taille x 2)