

Programmation WEB

Travaux Pratiques-4

Exercice1 :

Soit le document html suivant :

```
<!doctype html>
<html>
<head>
  <title>Ecriture d'une fonction</title>
  <meta charset="utf-8">
</head>
<body>
  <h1>Ecriture d'une fonction</h1>
  <p>Cliquez sur le bouton pour lancer la fonction:
    <button onclick="SurfaceRectangle()">Lancer la fonction</button>
  </p>
</body>
</html>
```

Compléter le document ci-dessus pour que le clic sur le bouton lance une fonction. Cette fonction demande la saisie d'une largeur, d'une longueur et affiche la surface du rectangle correspondant.

Exercice2 :

Ecrire une page (Figure1) qui contient :

- Une zone de texte de type *date*
- Un bouton dont la valeur est *calculez votre âge*
- Une zone de texte pour afficher l'âge en année
- Une zone de texte pour afficher l'âge complet

Réaliser un script JavaScript qui permet de calculer l'âge en fonction de la date de naissance ainsi donnée par l'utilisateur.

Calcul d'âge

Date de naissance:

Votre âge en ans :

Votre âge complet:

Figure1 : calcul d'âge

Exercice 3 :

Soit le document suivant :

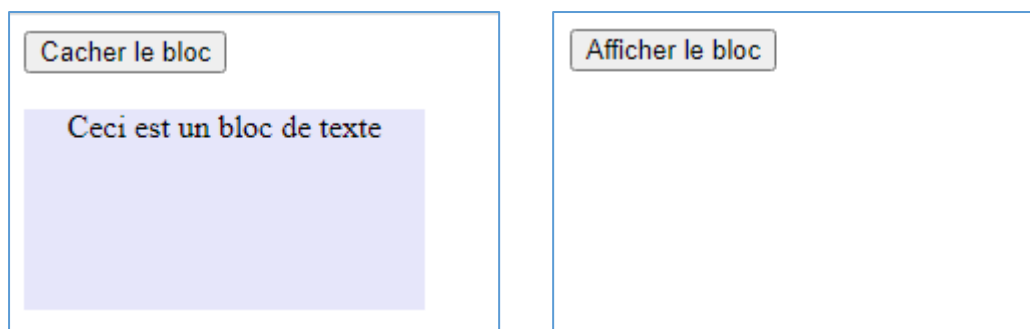
```
<!doctype html>
<html>
<head>
  <title>styles</title>
  <meta charset="utf-8">
</head>
<body>
  <p id="parag1">
    Le DOM, qui signifie Document Object Model (c'est-à-dire "modèle d'objet de
    document", en français), est une interface de programmation qui est une
    représentation du HTML d'une page web et qui permet d'accéder aux éléments de
    cette page web et de les modifier avec le langage JavaScript.
  </p>
  <button onclick="changer_style()">Changer Style</button>
</body>
</html>
```

Questions:

1. Ecrire la fonction *changer_style* qui permet de styler le paragraphe au clic du bouton par :
 - Une couleur blanche
 - Un background noir
 - Une bordure noire pointillée de 1px
 - Un retrait de 5px
2. Définir les propriétés précédentes dans une classe *active* et modifier la fonction *changer_style* de telle façon qu'elle ajoute la classe *active* au paragraphe.

Exercice 4 :

Ecrire un script JS qui permet de contrôler l'affichage d'un bloc de texte à l'aide d'un bouton. Par défaut le bloc de texte est affiché et le texte du bouton est « cacher le bloc ». Le clic sur le bouton engendre la disparition du bloc et le texte du bouton devient « afficher le bloc ». Le clic sur le bouton de nouveau permet de retourner à la situation initiale.



Exercice 5 :

- 1- Un écrire un programme HTML qui permet de créer le formulaire ci-dessus.

Informations personnelles

Nom

Prénom

Adresse

Ville

Monastir

▼

Choix de l'option

☒ Génie logiciel

☐ Multimédia

Choix des modules

☒ Réseaux informatiques

☐ Programmation Web

☐ Bases de données

Valider

Annuler

- 2- Ajouter un script JS qui permet de récupérer les données saisies par l'utilisateur et de les afficher dans la page Web et ce, suite au clic sur le bouton **valider**. Le clic sur **Annuler** engendre la réinitialisation du formulaire.
- 3- Transformer le formulaire de façon à ce que la saisie se fasse sur trois étapes comme indiqué par les captures d'écran ci-dessous.

Informations personnelles

Nom

Prénom

Adresse

Ville

Monastir

▼

Précédent

Suivant

Annuler

Choix de l'option

☒ Génie logiciel
☐ Multimédia

Précédent

Suivant

Annuler

Choix des modules

☒ Réseaux informatiques
☐ Programmation Web
☐ Bases de données

Précédent

Terminer

Annuler

4- Transformer le fonctionnement du formulaire de saisie de façon à ce que chaque choix d'option engendre la proposition d'un ensemble de modules qui lui est spécifique dans la rubrique « Choix des modules ». Ces modules sont donnés par le tableau suivant :

Option	Génie logiciel	Multimédia
Liste des modules associés	Patron de conception	Infographie
	Java	Traitement d'images
	Bases de données	