



EXERCICE

N°4 JAVASCRIPT

Des couleurs aléatoires

- 1 - Écrire une fonction 'symboleAleatoire()' qui retourne un symbole choisi au hasard dans la liste suivante : 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F.
- 2 - Créer une boucle qui appellera 6 fois la fonction 'symboleAleatoire()' (utilisez console.log pour vérifier)
- 3 - Écrire une fonction 'couleurAleatoire()' qui utilise la boucle précédente et retourne un code couleur sous le format "#FFCC67".
- 4 - Créer un tableau html de 30 colonnes par 20 lignes (au choix), utiliser le css pour régler la taille des cellules à 25x25 pixels (par exemple), centrer horizontalement le tableau sur la page.
Vous pouvez entrer le code du tableau manuellement dans la page html pour créer les 30x20 cellules, ou utiliser du javascript, au choix.
- 5 - Attribuer une couleur aléatoire à chaque cellule.
Note : sauf immense coup de chance, le résultat sera graphiquement laid, mais c'est pas grave ;)
- 6 - Lorsque que l'on clique sur un bouton, chaque cellule reçoit une nouvelle couleur aléatoire.
- 7 - Ajouter un prompt qui demande un texte à l'utilisateur. Le texte s'affichera dans le tableau avec un caractère par cellule. Le dernier texte entré s'ajoute à la fin du texte existant.
Placer chaque caractère au milieu de la cellule du tableau (css).
- 8 - Remplacer le prompt par un champ texte input et un bouton "Valider" au-dessus du tableau. Le bouton 'valider' peut être remplacé par une action au clavier.
- 9 - Lorsque l'on clique sur une cellule elle devient blanche (ou une autre couleur donnée, toujours la même)
- 10 - Donner la possibilité d'effacer tout le texte.
- 11 - Créer une fonction (lancée par bouton ou action clavier) qui distribue de façon aléatoire 3 couleurs prédéterminées dans votre code. Vous pouvez vous aidez de <http://paletton.com> pour choisir ces 3 couleurs

Aide technique :

```
// démarrer avec :
var symboles = "0123456789ABCDEF";

// choisir un nombre aléatoire entre 0 et 33 (33 exclus)
var nbre = Math.floor( Math.random() * 33 );

// pour accéder aux cellules du tableau html :
var tab = document.getElementById("monTableau");
var cells = tab.getElementsByTagName("td");
    // ne pas oublier le "s" à "Elements"!
cells[17].innerHTML = "dutexte";

// récupérer les événements clavier
document.onkeypress = function(e){
    //console.log(e.keyCode);
    if(e.keyCode=="13"){
        // do something
    }
}
```