



Université Cheikh Anta Diop de Dakar
Faculté des Sciences et Techniques
Licence Transmission de Données et Sécurité de l'information
Année scolaire: 2019-2020

TP Javascript

Exercice 1: Demander le prénom par l'intermédiaire d'une fenêtre de dialogue et refaire la même chose pour le nom via une autre fenêtre de dialogue. Afficher le prénom et le nom de l'utilisateur de manière concatener avec une alert.

Exercice 2: Demander l'âge par l'intermédiaire d'une fenêtre de dialogue . Vous devez afficher un commentaire sur 4 tranches d'âge qui sont les suivantes : **Tranche d'âge Exemple de commentaire**

1 à 6 ans	« Vous êtes un jeune enfant. »
7 à 11 ans	« Vous êtes un enfant qui a atteint l'âge de raison. »
12 à 17 ans	« Vous êtes un adolescent. »
18 à 120 ans	« Vous êtes un adulte.

Exercice 3: Ecrire une fonction javascript qui affiche la table de multiplication d'une valeur donnée en paramètre. Avant l'appel à la fonction la valeur doit être saisie par l'intermédiaire d'une fenêtre de dialogue.

Exercice 4:Demander à l'utilisateur dans une boucle while d'entrer la signification de l'abréviation HTML jusqu'à trois fois dans une fenêtre de dialogue .

La boucle peut se terminer pour deux raisons : soit l'utilisateur donne la signification exacte de l'abréviation (attention aux orthographes acceptables) ou la variable *essai*, qui compte le nombre de tentatives a atteint une valeur supérieure à 3.

Quand la boucle est terminée, on ne sait pas laquelle de ces deux causes possibles a mis fin à la boucle.

Pour le savoir, la vérification est faite dans l'exemple à la fin à l'aide d'une condition si, alors... avec *if* pour savoir si la boucle a été terminée parce que la réponse était fausse.

Selon le cas si la réponse était correcte ou bien fausse la phrase correspondante est sortie dans la fenêtre d'affichage du navigateur avec *document.write*.

Exercice 5:

Ecrire en javascript le jeu ' ★ ★ devine ★ ★ . Le programme choisit un nombre au hasard entre 0 et 100 que l'utilisateur doit deviner en un nombre minimum de coups. Pour cela, il propose des nombres et à chaque proposition le programme répond si la valeur à trouver est plus petite ou plus grande. Quand la valeur est trouvée, on affiche dans une fenêtre le nombre de tentatives effectuées. Veillez à bien découper votre script en fonctions et à utiliser le bon format de boîte de dialogue en fonction des cas. Pour la génération aléatoire, vous utiliserez la fonction :

```
//renvoie un nombre pseudo-aléatoire entre min et max
function nbAlea(min, max) {
    var nb = min +(max-min+1)*Math.random();
    return Math.floor(nb);
}
```

Exercice 6.

Passez ce code HTML en script :

```
<div id="divTP1">
```

```
    Le <strong>World Wide Web Consortium</strong>, abrégé par le
    sigle <strong>W3C</strong>, est un
    <a href="http://fr.wikipedia.org/wiki/Organisme_de_normalisation"
    title="Organisme de
    normalisation">organisme de standardisation</a> à but non-lucratif
    chargé de promouvoir la
```

```
compatibilité des technologies du <a
href="http://fr.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web" title="World
Wide Web">World Wide Web</a>.
</div>
```

Exercice 7.

Passez le code HTML en script, en utilisant une boucle for :

```
<div id="divTP2">
    <p>Langages basés sur ECMAScript :</p>
    <ul>
        <li>JavaScript</li>
        <li>JScript</li>
        <li>ActionScript</li>
        <li>EX4</li>
    </ul>
</div>
```

Exercice 8.

Passez le code HTML en script :

```
<div id="divTP4">
<form enctype="multipart/form-data" method="post" action="upload.php">
<fieldset>
<legend>Uploader une image</legend>
<div style="text-align: center">
<label for="inputUpload">Image à uploader :</label>
<input type="file" name="inputUpload" id="inputUpload" />
<br /><br />
<input type="submit" value="Envoyer" />
</div>
</fieldset></form></div>
```