



Base du Web - TP n°7

Initiation à Javascript Création d'un menu "Burger"

Vous travaillerez à partir du site fourni via *Moodle*.

On cherche à faire fonctionner un menu burger, comme sur la [vidéo](#) présentée sur Moodle.

A. Identification des éléments mis en jeu

Dans la page html, identifiez les balises contenant les icônes qui seront sensibles aux événements :  et .

Notez que les icônes ne figurent pas dans le code html, mais sont ajoutés grâce au css.

Visualisez également la balise *nav* qui contient le menu à animer.

Pour fonctionner, votre programme javascript devra pouvoir sélectionner les balises contenant les icônes.

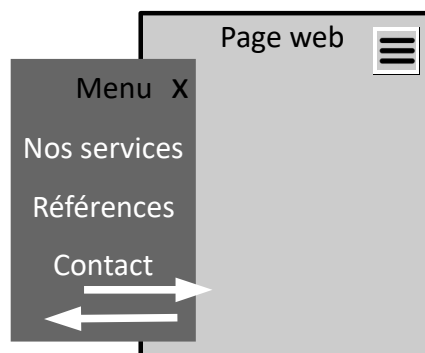
Notez que ces deux balises possèdent les identifiants explicites *ouverture_menu* et *fermeture_menu* qui leur ont été attribués grâce à l'attribut *id*.

B. Classes css nécessaires

Pour masquer et montrer le menu, une solution est de le faire glisser latéralement.

Si on le décale complètement sur la gauche, il sort de la fenêtre et devient invisible.

Pour le faire apparaître, on le décalera vers la droite afin qu'il recouvre la page.



Pour l'instant, le menu à animer est partiellement visible.

Modifiez la feuille de style *mobile.css* afin de masquer complètement ce menu.

Notez que le menu est positionné en *absolute*. De cette manière, il appartient à un "calque" situé au-dessus de la page web, il peut donc la recouvrir complètement, et le contenu du menu n'a pas d'influence sur l'agencement du reste de la page.

Créez la classe *ouvert* permettant de rendre le menu complètement visible.

Donnez la classe *ouvert* au menu afin de vérifier que cette classe remplit sa fonction.

C. Mise en place du programme

Vous allez créer le programme javascript capable de gérer l'ouverture et la fermeture du menu.

1. Squelette javascript

Créez un fichier *comportements.js*, enregistrez-le dans le dossier *js* de votre site.

Créez le squelette javascript vu en cours.

Faites afficher un message explicite lors de l'exécution du programme.
Pour l'instant, le programme ne s'exécute pas.

2. Lien avec la page web


Dans le fichier html, mettez en place la balise qui lie le programme javascript à la page web.

3. Programmation de l'ouverture

Testez votre programme en vérifiant qu'il affiche bien un message dans la console javascript.

Si ce n'est pas le cas, corrigez les erreurs.

Modifiez le html pour enlever la classe "ouvert" du menu.

Le menu est donc fermé. On veut que l'appui sur  ouvre le menu.

Le programme principal doit :

1. Sélectionner l'élément contenant l'icône d'ouverture du menu
2. Placer un écouteur d'événement sur cet élément ; il écouterait l'événement "click" et lancerait l'exécution d'une fonction lorsque le clic adviendrait. La fonction de gestion de l'événement peut être nommée *ouvrirMenu*.

Ecrivez la fonction *ouvrirMenu*.

Dans un premier temps, faites-lui simplement afficher un message explicite afin de vérifier que son exécution est bien déclenchée par un clic sur le burger.

Complétez la fonction *ouvrirMenu* afin qu'elle sélectionne le menu pour lui donner la classe "ouvert".

D. Amélioration de la transition

L'ouverture du menu est brutale.

Dans la feuille de style, utilisez la propriété *transition* pour que les modifications du menu durent 0.5s.

Rappel : on met en place une transition sur un élément **dans son état initial**. L'état initial du menu est "fermé", ce qui correspond au moment où il ne possède pas la classe "ouvert"...

E. Programmation de la fermeture

Complétez le programme pour qu'un clic sur l'icône de fermeture permette effectivement de faire disparaître le menu.

F. Compléments

Ajoutez l'effet visuel de votre choix sur les icônes permettant de manipuler le menu.