



Jour 2 : JS ++

Aller plus loin avec JavaScript

Introduction du sujet

Dans le répertoire de rendu **"runtrackJs"**, créez un dossier **"jour02"**. Pour chaque job, créez un dossier **"jobXX"** où **XX** est le numéro du job. N'oubliez pas d'envoyer vos modifications dès qu'un job est avancé ou terminé et mettez des commentaires explicites.

Pour chacun des jobs, vous devez rendre un fichier **index.html** et un fichier **script.js**. Votre fichier **index.html** doit contenir les balises HTML de base et inclure votre **script.js**. Vos fichiers doivent contenir uniquement ce qui est demandé dans les jobs.

Hier, vous avez vu comment fonctionne JavaScript, comment inclure des fichiers .js, créer des fonctions, des variables, des boucles, etc. Aujourd'hui, vous allez explorer les fonctionnalités qui sont intéressantes pour enrichir vos pages web et les rendre plus dynamiques.



Job 01

Créez un **<article>** ayant comme **id "citation"** et contenant le texte suivant :
"La vie a beaucoup plus d'imagination que nous".

Créez un **<button>** ayant comme **id "button"**. Lorsque l'on clique sur le bouton, récupérez le contenu de l'élément ayant comme **id "citation"** et affichez le contenu dans la console de développement.

La fonction de récupération et d'affichage doit se nommer **"citation()"**.

Job 02

Créez une balise **<button>** ayant comme **id "button"**.

Lorsque l'on clique dessus, un **<article>** contenant le texte suivant est ajouté au contenu de la page : "L'important n'est pas la chute, mais l'atterrissage."

Si l'on clique à nouveau sur ce bouton, l'article disparaît.

L'apparition / Disparition doit être gérée dans une fonction nommée **"showhide()"**.

Job 03

Créez une balise **<button>** ayant comme **id "button"**.

Créez une balise **<p>** ayant comme **id "compteur"** et contenant **"0"**.

Ce contenu doit évoluer proportionnellement au nombre d'événements clic reçu par le bouton.

ATTENTION : Vous ne devez pas utiliser "onclick()" dans votre HTML.



La fonction permettant d'effectuer la modification doit s'appeler "**addOne()**".

Job 04

Créez un **<textarea>** dont l'**id** est "**keylogger**".

Chaque fois que l'utilisateur tape une lettre sur son clavier (**a-z**), celle-ci est ajoutée dans le textarea (même si le focus en cours n'est pas le textarea).

Si le focus en cours est dans le textarea, la lettre doit être ajoutée deux fois.

Job 05

Créez un fichier **style.css**. Définissez la taille minimale de votre body à **4096px**.

Ajoutez un **<footer>** qui prend toute la largeur de votre page en position : **fixed** en bas de votre fenêtre.

De la même façon qu'une barre de chargement, la couleur du footer doit **évoluer** en fonction du **pourcentage** de scrolling.

Job 06

Par défaut, votre **index.html** n'a pas de contenu.

Lorsqu'un utilisateur effectue un code **konami**, la page devient stylisée, aux couleurs de **La Plateforme_**.



Compétences visées

- Créer des fonctions en JavaScript
- Manipuler le DOM
- Utiliser des événements en JS
- Algorithmie

Rendu

Le projet est à rendre sur <https://github.com/prenom-nom/runtrackJs>.

Base de connaissances

- [Documentation officielle javaScript](#)
- [Tutoriel JavaScript](#)
- [Bien débiter en Javascript](#)
- [Introduction aux événements en JS](#)