

TP 0 : révisions

I. Mise en place de votre espace de travail

Tout au long du semestre, vous allez devoir développer des applications Web. Pour cela, vous allez avoir besoin au minimum :

- D'un éditeur (ou d'un IDE)
- D'un navigateur Web avec des extensions de développement

Dans un premier temps, vous allez vous familiariser avec les outils installés sur les machines des salles de TP et/ou de votre machine personnelle.

1. À l'aide d'un éditeur, créez une page HTML de type « Hello World » qui permet d'afficher simplement le titre « Bonjour tout le monde » et le message « Vive l'INFO0303 : je crois que nous allons bien nous amuser ! ».
2. Vérifiez le bon fonctionnement de votre page HTML à l'aide d'un navigateur Web.
3. Ajoutez un script *Javascript* directement dans votre page HTML. Il doit simplement contenir une erreur (une erreur de syntaxe ou une utilisation d'une variable non déclarée, par exemple). Testez les fonctionnalités de développement proposées par le navigateur. Vous affiche-t-il bien l'erreur ?

Par la suite, prenez l'habitude d'utiliser les outils de débogage, soit du navigateur, soit de votre IDE.

II. Prise en main de *Bootstrap*

Au cours de votre formation, vous avez étudié comment réaliser un site Internet ou des pages Web depuis zéro en utilisant les langages HTML et CSS. Pour réaliser un site plus rapidement, il est possible d'utiliser des *frameworks* tels que *Bootstrap*.

1. Découvrez les fonctionnalités de *Bootstrap* en allant sur le site officiel : <https://getbootstrap.com/>.
2. À l'aide de *Bootstrap*, réalisez une page quelconque qui contient les éléments suivants :
 - a. Utilisation de badges
 - b. Une image qui est modifiée en fonction de la résolution
 - c. Utilisation de *tooltips*
 - d. Création d'un tableau de données
3. *Bootstrap* propose des fonctionnalités/éléments pour réaliser simplement des pages dites « *Web Responsive* ». Quels sont ces fonctionnalités/éléments ? Faites des tests avec votre navigateur.

N'oubliez pas que maintenant, vous pourrez utiliser *Bootstrap* pour développer rapidement des applications Web et réaliser les prochains TP.

III. Retour sur les formulaires HTML

Le but de cet exercice est de rappeler le fonctionnement des formulaires HTML (sans le traitement associé en PHP qui sera vu prochainement).

Nous souhaitons développer un formulaire permettant à un utilisateur de s'inscrire à un site (la partie serveur ne sera pas développée lors de ce TP). Un utilisateur doit saisir son pseudo, son adresse mail, son sexe (soit masculin, soit féminin, soit autre, choix réalisé à l'aide d'un bouton radio), son mot de passe et sa confirmation. Il doit aussi cocher « Accepter les termes ».

1. Créez une page contenant ce formulaire. N'oubliez pas le bouton « Créer un compte ».

Nous souhaitons maintenant réaliser des vérifications lors de la validation du formulaire. Nous commencerons par vérifier que toutes les informations soient saisies avant la validation du formulaire.

2. Que propose *Bootstrap* ? Aidez-vous du site officiel et modifiez votre script en conséquence.

Le pseudo doit contenir au minimum 3 caractères (lettres majuscules ou minuscules), le mot de passe doit avoir une taille de 8 caractères minimum, contenir des majuscules et des minuscules, ainsi qu'au moins un caractère spécial.

3. Modifiez votre script en conséquence.

IV. Rappels sur *Javascript*

Le but de ces petits exercices est de manipuler *Javascript* et de rappeler certaines fonctionnalités essentielles que nous exploiterons dans les prochains TP.

1. Créez une page HTML avec un champ de saisie de type texte et un bouton. Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton, une boîte de dialogue s'affiche avec le message saisi par l'utilisateur. Le champ est ensuite vidé.
2. Au lieu d'afficher une boîte de dialogue, le texte est maintenant ajouté à la suite dans la page.
3. Créez une liste déroulante permettant de choisir entre « Afficher » et « Masquer ». Lorsque l'utilisateur choisit « Afficher », un paragraphe avec un texte quelconque est affiché. Lorsqu'il choisit « Masquer », le paragraphe est masqué.
4. Nous souhaitons permettre à l'utilisateur de saisir du texte dans un champ de type `textarea`. Dès qu'il clique sur un bouton « Valider », un paragraphe est créé contenant le texte saisi, ainsi qu'un bouton permettant de supprimer le paragraphe.

V. *jQuery*

Reprenez les différentes questions de l'exercice précédent en utilisant *jQuery*.