

Module : JavaScript (M105) TP N° 14

Année de Formation 2023/2024

Filière : Développement digital

Groupe : DEV 102 - DEV 103

Niveau : 1ère année

Exercice 1 :

- Création de la liste :

Utilisez la méthode **createElement** pour créer un élément `` (liste non ordonnée).

- Utilisez la méthode **createElement** pour créer plusieurs éléments `` (éléments de liste).
- Ajoutez du texte à chaque élément `` en utilisant la méthode **createTextNode**.
- Ajoutez chaque élément `` à l'élément ``.

Ajout à la page :

- Trouvez un élément existant sur la page (par exemple, avec `getElementById` ou `getElementsByClassName`).
- Ajoutez la liste créée à cet élément existant en utilisant `appendChild`.

Style CSS :

- Ajoutez du CSS pour styliser la liste à votre goût. Vous pouvez par exemple changer la couleur, la taille de la police, ou ajouter des marges.

Exercice 2 :

1. Création des champs de formulaire :

Utilisez `document.createElement` pour créer les éléments suivants :

- Un formulaire (`<form>`).
- Un champ de texte (`<input type="text">`).
- Un bouton de soumission (`<input type="submit">`).

Ajoutez du texte descriptif pour chaque champ à l'aide de `document.createTextNode`.

2. Attributs avec **setAttribute** :

Utilisez **setAttribute** pour ajouter les attributs suivants :

Pour le champ de texte, ajoutez un attribut **placeholder** avec la valeur "Entrez votre nom".

Pour le bouton de soumission, ajoutez un attribut **value** avec la valeur "Envoyer".

3. Ajout à la page :

Utilisez **appendChild** pour ajouter chaque élément créé à un conteneur existant sur la page (par exemple, un élément avec l'id "formulaireContainer").

4. Validation :

Ajoutez un événement de soumission de formulaire pour afficher une alerte avec le contenu du champ de texte lorsqu'on soumet le formulaire.

Exercice 3 :

1. Création de l'élément :

Utilisez `document.createElement` pour créer un élément de votre choix (par exemple, un paragraphe `<p>`).

2. Ajout d'un attribut :

Utilisez `setAttribute` pour ajouter un attribut à l'élément créé (par exemple, ajoutez l'attribut `class` avec une valeur spécifique).

3. Affichage initial :

Ajoutez l'élément créé à un conteneur existant sur la page (par exemple, un élément avec l'id "container").

4. Suppression de l'attribut :

Utilisez `removeAttribute` pour supprimer l'attribut ajouté après un certain événement (par exemple, un clic sur un bouton).

5. Validation :

Ajoutez un événement pour afficher dans la console si l'attribut a été ajouté ou supprimé avec succès.

Exercice 4 :

1. Création du bouton :

Utilisez `document.createElement` pour créer un bouton (`<button>`).

2. Ajout d'un gestionnaire d'événements :

Utilisez **`addEventListener`** pour ajouter un gestionnaire d'événements (par exemple, un clic) au bouton.

Affichez un message dans la console lorsque le bouton est cliqué.

3. Affichage initial :

Ajoutez le bouton à un conteneur existant sur la page (par exemple, un élément avec l'id "container").

4. Suppression du gestionnaire d'événements :

Utilisez **`removeEventListener`** pour supprimer le gestionnaire d'événements après un certain événement (par exemple, un double clic sur le bouton).

5. Validation :

Affichez un message dans la console pour indiquer que le gestionnaire d'événements a été ajouté et supprimé avec succès.