

## Module : JavaScript (M105) TP N° 15

Année de Formation 2023/2024

Filière : Développement digital

Groupe : DEV 102 - DEV 103

Niveau : 1ère année

### Exercice 1 :

Créez un fichier HTML avec les éléments suivants :

- Un formulaire contenant un champ de texte (input) et un bouton (button).
- Un paragraphe (p) vide destiné à afficher le contenu du champ de texte.
- Utilisez JavaScript pour sélectionner le bouton et le champ de texte par leur ID.
- Ajoutez un écouteur d'événements au bouton pour l'événement 'click'.

Dans la fonction de l'écouteur d'événements, récupérez la valeur du champ de texte.

- Affichez une alerte avec le contenu du champ de texte.
- Affichez également le contenu du champ de texte dans le paragraphe prévu à cet effet.

### Exercice 2 :

Créez un fichier HTML avec les éléments suivants :

- Un champ de texte (input) pour ajouter de nouvelles tâches.
- Un bouton pour ajouter la tâche à une liste (ul).
- Une liste (ul) pour afficher les tâches.
- Utilisez JavaScript pour sélectionner le champ de texte, le bouton et la liste par leur ID.
- Ajoutez un écouteur d'événements au bouton pour l'événement 'click'. Lorsque le bouton est cliqué, récupérez la valeur du champ de texte et ajoutez une nouvelle tâche à la liste.

Pour chaque élément de la liste, ajoutez un écouteur d'événements pour l'événement 'click'. Lorsque l'utilisateur clique sur une tâche, marquez-la comme accomplie en changeant son style (par exemple, en la mettant en gras ou en la barrant).

- Ajoutez la possibilité de supprimer une tâche de la liste lorsque l'utilisateur clique dessus.

### Exercice 3 :

Créez un fichier HTML avec les éléments suivants :

- Un élément **<div>** pour afficher l'heure.
- Deux boutons, l'un pour démarrer/lancer l'horloge et l'autre pour arrêter l'horloge.
- Utilisez JavaScript pour sélectionner les éléments HTML nécessaires.
- Créez une fonction qui met à jour l'heure actuelle dans l'élément **<div>**. Vous pouvez utiliser la fonction **setInterval** pour mettre à jour l'heure à chaque seconde.
- Ajoutez un écouteur d'événements au bouton de démarrage pour l'événement **'click'**. Lorsque le bouton est cliqué, lancez l'horloge en appelant la fonction de mise à jour de l'heure.
- Ajoutez un écouteur d'événements au bouton d'arrêt pour l'événement **'click'**. Lorsque le bouton est cliqué, arrêtez l'horloge en utilisant **clearInterval**.

### Exercice 4 :

Créez un fichier HTML avec les éléments suivants :

- Un bouton pour que l'utilisateur puisse cliquer.
- Un élément pour afficher le nombre de clics actuel.
- Un élément pour afficher un message lorsque l'utilisateur gagne.
- Utilisez JavaScript pour gérer le compteur de clics, initialisé à zéro.

- Ajoutez **un écouteur d'événements** au bouton pour l'événement '**click**'. À chaque clic, **incrémentez** le compteur de clics et mettez à jour l'affichage du nombre de clics.
- Lorsque le nombre de clics atteint un certain seuil (par exemple, **5**), affichez un message de victoire et désactivez l'écouteur d'événements pour que l'utilisateur ne puisse plus cliquer.
- Ajoutez un bouton "**Nouvelle Partie**" pour réinitialiser le jeu, réactiver le bouton de clic, réinitialiser le compteur de clics et effacer le message de victoire.