

Objectifs du TP :

- Syntax, Data Type, Loops, Control Flow, Functions.

Le rendu :

- Vous devrez, en fin de séance, rendre un compte rendu de votre TP (1 seul fichier .zip, .7z ou .rar, contenant lui-même 1 fichier de compte rendu (PDF) ainsi que les divers codes sources).

Exercice 1 :

Recopiez le code suivant :

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta charset=utf-8 />
<title>JavaScript DOM</title>
</head>
<body>
<p id ='text'> Ce paragraphe sera modifié </p>
<div>
<button id="jsstyle" onclick="js_style()">Style</button>
</div>
</body>
</html>
```

Ajoutez un code JavaScript qui permet lors du clic sur le bouton, la police, la taille et la couleur du texte du paragraphe seront modifiés.

Exercice 2 :

Recopiez le code suivant :

```
<!DOCTYPE html>
<html><head>
<meta charset=utf-8 />
<title> Fromumaire</title>
</head><body>
<form id="form1" onsubmit="getFormvalue()">
Prénom: <input type="text" name="fname" value="prénom"><br>
Nom: <input type="text" name="lname" value="Nom"><br>
<input type="submit" value="Submit">
</form>
</body>
</html>
```

Remplacez les valeurs de l'attribut 'value' par votre prénom et nom, et ajoutez une fonction JavaScript pour obtenir les valeurs de prénom et nom dans une boîte de dialogue.

Exercice 3 :

Créez une page HTML minimale et ajoutez des alertes dans les cas suivants :

1. Le chargement de la page
2. Lorsque qu'on passe sur une image
3. Lorsque qu'on clique sur un bouton

Ajoutez sur la même page deux boutons :

4. Un bouton qui permet de changer la couleur de fond de la page quand on clique dessus, et qui change aussi l'apparence du bouton (couleur de texte par exemple).
5. Un bouton qui permette de revenir à la normale (première apparence de la page).

Ajoutez sur la même page une image :

6. Lorsque la souris passe sur l'image, elle est changée en une autre. Et nous revenons à l'image d'origine lorsque la souris quitte l'image.

Ajouter un bouton qui fait appel à document.write() pour produire un affichage. Que se passe-t-il ?

Exercice 4 :

Programmez une page qui permet de défiler des images une par une (contrôler par deux boutons, Image précédente et Image suivante comme indiqué ci-dessous)

- Vous pouvez placer les noms d'images dans un tableau JavaScript pour bien les manipuler.

