

TP 1 : Javascript, fondamentaux algorithmiques

Durée estimée : 3 heures

L'objectif du TP est de s'entraîner avec la syntaxe JS en réalisant une application de gestion de livres.

N'ayant pas encore vu les interactions avec le DOM, on utilisera l'instruction `alert(text)`; pour ouvrir des dialogues avec l'utilisateur

Création d'une interface utilisateur pour ajouter des livres

Créez une première option **(1.)** : une boucle permettant aux utilisateurs d'ajouter un nouveau livre avec des informations sur le titre, l'année et l'auteur (Créez un objet **livre** avec ces informations et stockez-le dans un tableau)

Par interface, on entend la possibilité de choisir parmi des propositions pour l'utilisateur (ici, créer sa liste de livres)

Il faudra mettre en place un système pour demander à l'utilisateur s'il veut continuer à ajouter un nouveau livre, livre après livre.

Consultation des livres dans la bibliothèque

Ajoutez une option **(2.)** dans l'interface pour afficher la liste des livres avec leurs informations.

Parcourez le tableau **bibliotheque** et affichez les informations de chaque livre en appelant **AfficherInformations()** sur chaque objet **Livre**.

Recherche et suppression d'un livre par titre

- Ajoutez une option **(3.)** pour **rechercher un livre par son titre exact** et afficher ses informations. Si le livre n'est pas trouvé, affichez un message indiquant qu'il n'existe pas.
- Ajoutez une option **(4.)** pour **rechercher un livre par son titre exact** et le supprimer. Si le livre n'est pas trouvé, affichez un message indiquant qu'il n'existe pas.

Si vous avez suivis les étapes précédentes, votre interfaces comprendre les options suivantes :

1. Ajouter un livre
2. Afficher tous les livres
3. Rechercher un livre par titre
4. Supprimer un livre
5. Quitter (**Option à ajouter pour permettre d'arrêter le programme**)

Bonus : Se renseigner pour la gestion des erreurs : si l'utilisateur ne rentre pas les informations demandées, agir en conséquence (try, catch, throw)