

TP 2 – Javascript

Reprendre les fichiers HTML / CSS du précédent TP (affichage d'un QCM : qcm.html/style.css).

Partie 1

Dans votre fichier HTML, associer un script JavaScript (JS) (script.js) dans lequel vous allez modifier le gestionnaire d'événements :

1. **Annuler** le traitement associé par défaut à la soumission des données saisies dans le formulaire (i.e. ne plus chercher à soumettre les valeurs saisies)
2. et puis **afficher** dans une fenêtre pop-up un message d'avertissement indiquant à l'utilisateur le nombre de questions pour lesquelles aucune réponse n'a été saisie.

Partie 2

L'objectif de cette partie est de manipuler une structure complexe de données représentée par des objets. *Lorsque nous verrons AJAX, ces données seront échangées via des requêtes avec un serveur.*

1. Créez une nouvelle version de votre fichier HTML contenant le QCM (qcm2.html).
 - Supprimez dans le code HTML les balises et les textes correspondant aux questions et à leurs réponses possibles.
 - Associez à votre fichier HTML un script JS (script2.js)
 - Dans ce script, définissez une variable globale contenant l'objet initialisé JS appelé *qcm_json* correspondant à la structure de données ci-dessous.

idQ	intituleQ
q1	Le menu de navigation est toujours
q2	Que signifie HTML ?

2. Le contenu de l'objet doit être affiché pour que l'intitulé des questions dans votre formulaire HTML soit automatiquement défini au chargement de la page. La valeur de la propriété **idQ** des objets devra être utilisée pour définir l'attribut identifiant (**id**) de la balise contenant la question.

3. Modifiez l'objet pour qu'il corresponde maintenant à la structure suivante :

idQ	intituleQ	Réponses					
		idR	r1	r2	r3	r4	r5
q1	Le menu de navigation est toujours	intituleR	accessible depuis n'importe quelle page	l'endroit depuis lequel on peut accéder aux pages principales	vertical	défini par la balise <nav>	défini au sein de la balise <header>
q2	Que signifie HTML ?	idR	r1	r2	r3	r4	
		intituleR	HyperTool Modeling Language	HyperTele Metric Language	HyperText Markup Language	HyperText Master Linux	

4. Modifiez votre script pour que le nouvel objet soit utilisé pour afficher l'ensemble des questions et réponses associées (notez que l'**idR** devra être associé en tant qu'attribut **id** de l'**input** auquel il correspondra).

5. Pour chaque question du QCM, ajoutez un bouton auquel sera associé un gestionnaire d'événements qui permettra d'afficher, au clique de l'utilisateur, la concaténation de l'**id** de la question et de l'**id** de la réponse sélectionnée.

6. Définissez un modèle d'objet Réponse et un modèle d'objet Question. Chacun de ces modèles devra permettre de définir

- les couples propriétés/valeurs pertinents
- et une méthode *affichage* permettant d'intégrer les valeurs des propriétés de l'objet dans le document HTML.

Utilisez ces modèles pour produire le même affichage qu'à la question 4.

7. Dans l'objectif de peaufiner votre maîtrise du DOM, vous devez implémenter un script permettant de récupérer tout le texte contenu dans un élément (votre formulaire par exemple) pour le recopier ailleurs lorsqu'un bouton est cliqué.

Attention :

- vous n'avez pas le droit d'utiliser les méthodes `textContent`, `innerHTML` (ni `innerText` qui n'est pas standardisée)!!
- vous devez récupérer TOUT le texte (dans toutes les balises descendantes de l'élément ciblé)