

Débuter en Javascript

Exercice 1 – Pas à pas

- 1 – Dans le fichier *couleurs.js*, écrivez une fonction javascript *colore()* pour gérer le comportement associé à l'événement click sur le bouton rouge : il s'agit de changer la couleur du titre.
- 2 – Complétez la fonction pour qu'elle ajoute le texte "Vous avez choisi la couleur rouge" dans l'élément dont l'identifiant est *info*. Ce texte doit aussi être affiché en rouge.
- 3 – Ajoutez maintenant un paramètre à la fonction qui représentera la couleur à utiliser pour colorer le texte (red, green, orange, blue). Le texte dans l'élément info devient du français, par exemple "Vous avez choisi la couleur *red*" quand le bouton rouge a été cliqué.
- 4 – Ajoutez maintenant, à l'extérieur de la fonction, un tableau *colors* qui contient les noms de couleurs (en anglais). Transformez la fonction pour qu'elle prenne maintenant un numéro de la couleur, et appelez-la correctement.
- 5 – Ajoutez un autre tableau *couleurs* avec la version française des chaînes de caractères correspondant aux couleurs et corrigez le texte de l'élément *info*.
- 6 – Changez enfin l'image du sapin en utilisant le nom de fichier obtenu à partir du numéro de la couleur.

Exercice 2 – Quelques pistes

- 1 – Dans le fichier *clignotte.js*, écrivez une fonction javascript *clignotte()* qui sera appelée au chargement (load) du document.
Utilisez un tableau pour les deux couleurs possibles des étoiles clignotantes (black, gold), et une variable *allume* que vous initialiserez à 0 pour avoir la couleur black. Constatez ensuite en changeant l'initialisation de la variable pour 1.
- 2 – Dans la fonction *clignotte()*, rappelez la fonction *clignotte()* au bout d'un timeout (voir la fonction javascript *setTimeout*), pensez à basculer la valeur de la variable *allume*.
- 3 – Puis parcourez le tableau de étoiles pour en aussi changer la couleur.
- 4 – Dans le fichier *defilement.js*, complétez la ligne 5 qui est en commentaire, puis ajoutez une fonction *defilement()* qui va afficher le message à afficher (*messageAAfficher*) dans le bandeau.
Si la longueur du message à afficher est égale à 0, il faut (ré) initialiser ce message, sinon il faut diminuer le message à afficher d'une position en moins au début (voir la fonction javascript *substring*).