

PPE 1 : Site Statique

Séance N°7-8



DESCARGUES NICOLAS BTSSIO 1

Table des matières :

Tâche n°1.....	Page 3 à 8
Tâche n°2.....	Page 9 à 13
Améliorations.....	Page 14 à 15

Tâche 1 : Fiche à l'intention des développeurs web débutants :**Explications :**● **Comment intégrer du JavaScript à une page en HTML5 :**

Pour intégrer du JavaScript à une page html :

En externe :

On peut intégrer un script écrit dans un fichier **.js** à part. Pour exécuter un script depuis un fichier dans la page web, il suffira d'utiliser `<script>` avec un attribut `src` pointant vers le fichier du script en utilisant l'URL du fichier.

En interne :

Il est également possible d'insérer du code JavaScript directement dans la balise `<script>` sans fournir d'attribut `src`. On intègre donc le JavaScript en interne.

Les bases du langage JavaScript :● **Quels sont les opérateurs de base ?****Les variables :**

Variable	Explication	Exemple
Chaîne de caractères	Une suite de caractères connue sous le nom de chaîne. Pour indiquer que la valeur est une chaîne, il faut la placer entre guillemets.	<code>let myVariable = 'Bob';</code>
Nombre	Un nombre. Les nombres ne sont pas entre guillemets.	<code>let myVariable = 10;</code>
Booléen	Une valeur qui signifie vrai ou faux. <code>true/false</code> sont des mots-clés spéciaux en JS, ils n'ont pas besoin de guillemets.	<code>let myVariable = true;</code>
Tableau	Une structure qui permet de stocker plusieurs valeurs dans une seule variable.	<code>let myVariable = [1, 'Bob', 'Étienne', 10];</code> Référez-vous à chaque élément du tableau ainsi : <code>myVariable[0], myVariable[1], etc.</code>
Objet	À la base de toute chose. Tout est un objet en JavaScript et peut être stocké dans une variable. Gardez cela en mémoire tout au long de ce cours.	<code>let myVariable = document.querySelector('h1');</code> tous les exemples au dessus sont aussi des objets.

Les Commentaires :

Deux exemples :

```

/*
Ceci est un commentaire !
*/

//Ceci est un commentaire

```

Les Opérateurs :

- Un opérateur est un symbole mathématique qui produit un résultat en fonction de deux valeurs (ou variables).

Opérateur	Explication	Symbole(s)	Exemple
Addition	Utilisé pour ajouter deux nombres ou concaténer (accoler) deux chaînes.	+	<pre>6 + 9; "Bonjour " + "monde !";</pre>
Soustraction, multiplication, division	Les opérations mathématiques de base.	-, *, /	<pre>9 - 3; 8 * 2; // pour multiplier, on utilise un astérisque 9 / 3;</pre>
Assignment	On a déjà vu cet opérateur : il affecte une valeur à une variable.	=	<pre>let myVariable = 'Bob';</pre>
Égalité	Teste si deux valeurs sont égales et renvoie un booléen <code>true/false</code> comme résultat.	===	<pre>let myVariable = 3; myVariable === 4;</pre>
Négation, N'égale pas	Renvoie la valeur logique opposée à ce qu'il précède ; il change <code>true</code> en <code>false</code> , etc. Utilisé avec l'opérateur d'égalité, l'opérateur de négation teste que deux valeurs <i>ne sont pas</i> égales.	!, !==	<p>L'expression de base est vraie, mais la comparaison renvoie <code>false</code> parce que nous la nions :</p> <pre>let myVariable = 3; !(myVariable === 3);</pre> <p>On teste ici que "myVariable n'est PAS égale à 3". Cela renvoie <code>false</code>, car elle est égale à 3.</p> <pre>let myVariable = 3; myVariable !== 3;</pre>

Structures conditionnelles :

Les structures conditionnelles sont des éléments du code qui permettent de tester si une expression est vraie ou non et d'exécuter des instructions différentes selon le résultat. La structure conditionnelle utilisée la plus fréquemment est if ... else. Par exemple :

```
1  let fruit = 'Pomme';
2  if (fruit === 'Pomme') {
3      alert("j'adore les pommes !");
4  } else {
5      alert("Dommage, qu'il n'y en n'ai pas");
6  }
```

Les fonctions :

Les fonctions sont un moyen de compacter des fonctionnalités en vue de leur réutilisation.

```
1  let myVariable = document.querySelector('taille1');
2
3  alert('Bonjour !');
```

Les événements :

Pour que le site soit interactif, les événements rentrent en jeu.

Exemple :

```
document.querySelector('html').addEventListener('click', function() {
    alert('Aïe, arrêtez de cliquer !!!');
});
```

● Quels sont les types de base ?

Le JavaScript n'a que 6 types :

- **Object**
- **Number**
- **String**
- **Boolean**
- **Null**
- **Undefined**

- Quels sont les instructions de base ?

Les instructions de base sont :

- Return

Bloc

Une instruction de bloc est utilisée pour regrouper zéro ou plusieurs instructions. Un bloc est délimité par une paire d'accolades.

break

Cette instruction termine la boucle ou l'instruction switch ou l'instruction label en cours et continue l'exécution sur l'instruction suivant l'instruction terminée.

continue

Cette instruction termine l'exécution des instructions dans la boucle courante, ou la boucle avec une étiquette correspondante, et continue l'exécution de la boucle dans l'itération suivante.

Vide

Une instruction vide est utilisée pour ne fournir aucune instruction là où JavaScript en attendrait une.

if...else

Cette instruction exécute une instruction si une condition donnée est vérifiée. Si la condition n'est pas vérifiée une autre instruction pourra être exécutée.

switch

Cette instruction permet d'évaluer une expression et de faire correspondre le résultat de cette expression avec différents cas et d'exécuter les instructions associées aux cas qui ont chacun un identifiant.

throw

Cette instruction lève une exception.

try...catch

Cette instruction permet de spécifier un ensemble d'instructions à tenter, et de préciser le traitement à effectuer dans le cas où une exception est produite.

var

Cette instruction permet de déclarer une variable, éventuellement en fournissant une valeur pour permettant de l'initialiser.

let

Cette instruction permet de déclarer une variable locale dans une portée d'un bloc et éventuellement d'initialiser sa valeur.

const

Cette instruction déclare une constante en lecture seule.

function

Cette instruction déclare une fonction avec les paramètres donnés.

function*

Les fonctions génératrices permettent de créer des itérateurs plus simplement.

async function

Cette instruction déclare une fonction asynchrone avec les paramètres associés.

return

Cette instruction spécifie la valeur de retour renvoyée par une fonction.

class

Déclare une classe.

do...while

Cette instruction crée une boucle qui s'exécute tant que la condition est vraie. La condition est évaluée après avoir exécuté une itération de boucle, ce qui fait que cette boucle sera exécutée au moins une fois.

for

Cette instruction crée une boucle qui se base sur trois expressions facultatives. Ces expressions sont entre parenthèses, séparées par des points virgules et suivies par l'instruction à exécuter dans la boucle.

for each...in

Cette instruction itère une variable donnée sur toutes les propriétés d'un objet. Pour chaque propriété distincte, une instruction spécifique est exécutée.

for...in

Cette instruction effectue, dans un ordre arbitraire, une boucle sur les propriétés énumérables d'un objet. Pour chacune des différentes propriétés, des instructions peuvent être exécutées.

for...of

Cette instruction parcourt les objets sur lesquels on peut itérer (comme les tableaux, les itérateurs et générateurs). Pour ce faire, elle utilise un mécanisme d'itération sur mesure utilisant des instructions à exécuter pour chacune des différentes propriétés.

for await...of

Cette instruction parcourt les objets itérables asynchrones tels que les tableaux, les itérateurs et générateurs. Elle utilise un mécanisme d'itération spécifique et des instructions sont exécutées pour la valeur de chaque propriété.

while

Cette instruction permet de créer une boucle qui s'exécute tant qu'une condition de test est vérifiée. La condition est évaluée avant d'exécuter l'instruction contenue dans la boucle.

- Comment agir lors d'un clic sur un bouton ?

Lors d'un clic sur un bouton en Javascript, La propriété onclick se met en place représente le gestionnaire d'évènement onClick de l'élément courant.

Sa syntaxe est la suivante :

element.onclick = functionRef

Où functionRef est une fonction ou une expression de type fonction. Consulter la référence des fonctions pour plus de détails. Le paramètre fourni au gestionnaire d'évènement functionRef lors du déclenchement de l'évènement est un objet qui représente l'évènement de click, de type MouseEvent.

Ainsi, L'évènement click est déclenché lorsque l'utilisateur clique sur un élément.

Tâche 2 : Documentation technique

Pour la création de ce site, j'ai choisis d'utiliser le logiciel Notepad ++ pour écrire mon code HTML, et j'ai amélioré le visuel des pages grâce à du CSS.

De plus, j'ai intégré Bootstrap à mon site et commencé le Javascript.

J'ai ainsi organisé mon espace de travail en créant des fichiers, pour les images de chaque pages ainsi que les fichiers CSS des pages HTML et le javascript de bootstrap.

Fichier caf'art :

DESCARGUE32 (F:) > cafart

Nom	Modifié le	Type	Taille
Compte-rendu	07/12/2019 22:04	Dossier de fichiers	
css	07/12/2019 22:04	Dossier de fichiers	
Imagesindex	07/12/2019 22:04	Dossier de fichiers	
ImagesOeuvre	07/12/2019 22:04	Dossier de fichiers	
js	28/11/2019 13:38	Dossier de fichiers	
Produits	10/01/2020 18:00	Dossier de fichiers	
Asian_tea_room-37124	07/11/2019 15:40	Fichier JPG	377 Ko
bootstrap-4.4.1-dist	18/12/2019 20:33	Dossier compressé	774 Ko
cafart	19/12/2019 20:02	Fichier PNG	31 Ko
Contact	10/01/2020 19:38	Chrome HTML Do...	3 Ko
favicon	01/10/2019 10:56	Icône	6 Ko
favicon_095609	01/10/2019 17:57	Dossier compressé	7 Ko
index	10/01/2020 19:14	Chrome HTML Do...	2 Ko
Infocafarts	10/01/2020 19:13	Chrome HTML Do...	3 Ko
L'Oeuvre	13/01/2020 09:17	Chrome HTML Do...	3 Ko
Quizzsureuvre	13/01/2020 09:19	Chrome HTML Do...	6 Ko

Fichiers CSS :

DESCARGUE32 (F:) > cafart > css

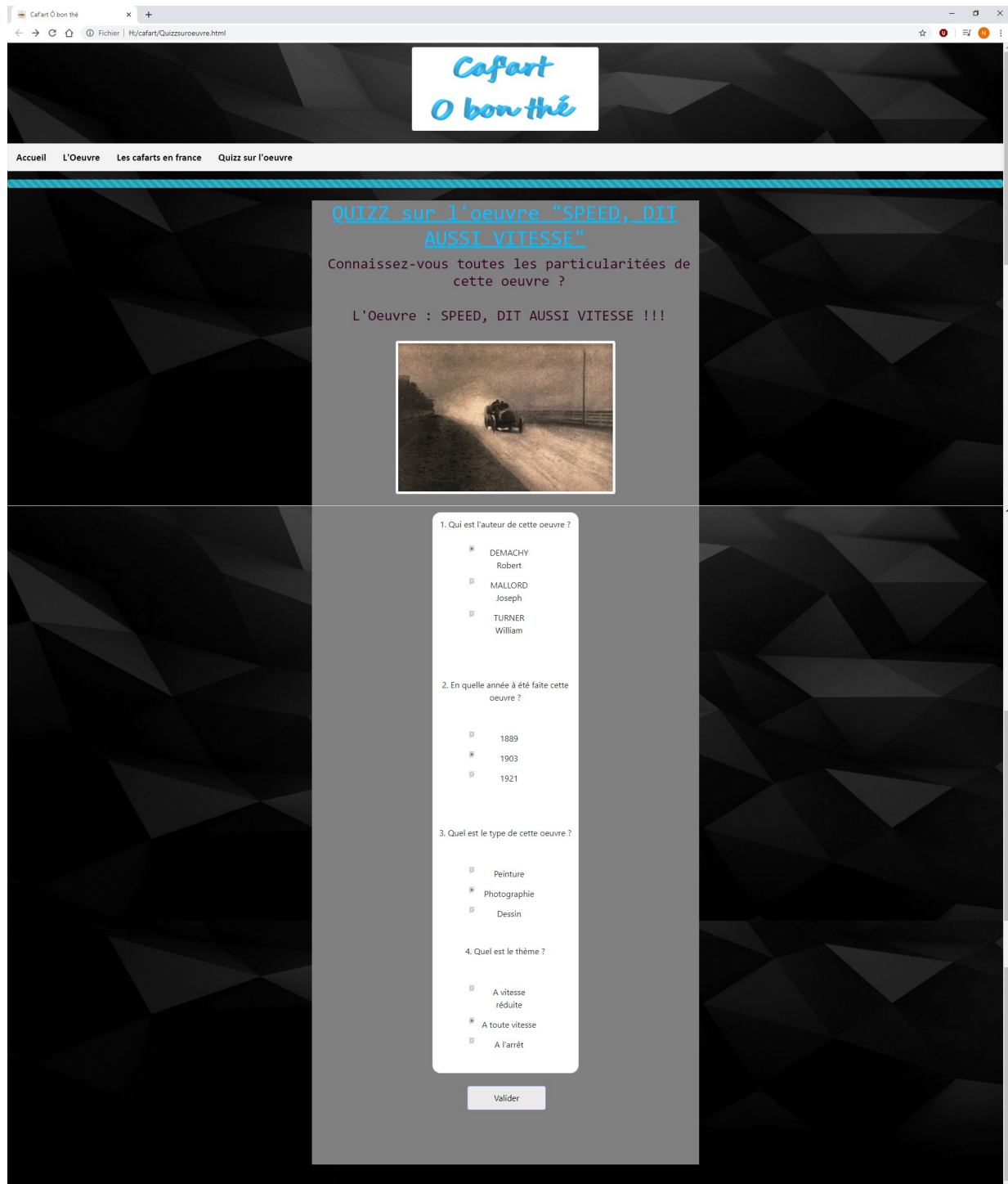
Nom	Modifié le	Type	Taille
bootstrap-4.3.1	07/12/2019 22:04	Dossier de fichiers	
bootstrap	28/11/2019 13:38	Cascading Style S...	193 Ko
bootstrap.css.map	28/11/2019 13:38	Fichier MAP	493 Ko
bootstrap.min	28/11/2019 13:38	Cascading Style S...	156 Ko
bootstrap.min.css.map	28/11/2019 13:38	Fichier MAP	627 Ko
bootstrap-grid	28/11/2019 13:38	Cascading Style S...	67 Ko
bootstrap-grid.css.map	28/11/2019 13:38	Fichier MAP	155 Ko
bootstrap-grid.min	28/11/2019 13:38	Cascading Style S...	50 Ko
bootstrap-grid.min.css.map	28/11/2019 13:38	Fichier MAP	113 Ko
bootstrap-reboot	28/11/2019 13:38	Cascading Style S...	5 Ko
bootstrap-reboot.css.map	28/11/2019 13:38	Fichier MAP	76 Ko
bootstrap-reboot.min	28/11/2019 13:38	Cascading Style S...	4 Ko
bootstrap-reboot.min.css.map	28/11/2019 13:38	Fichier MAP	32 Ko
index	18/11/2019 09:53	Cascading Style S...	2 Ko
Infocafarts	18/11/2019 09:39	Cascading Style S...	2 Ko
L'Oeuvre	16/11/2019 16:25	Cascading Style S...	1 Ko
Quizzsureuvre	25/11/2019 09:52	Cascading Style S...	2 Ko

Consigne :

Mise en place d'un traitement du quizz grâce à l'intégration de JavaScript. Pour ensuite, afficher un score calculé en fonction des réponses données lors de la validation du quizz.

En effet, j'ai amélioré l'aspect graphique de la page Quizzsur'l'oeuvre.html :

Rendu sur navigateur de la page Quizzsur'l'oeuvre.html :



[Code de la page Quiz sur l'oeuvre.html :](#)

```

1 <html>
2 <html lang="fr">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <link rel="stylesheet" href="/version1.css">
6   <link rel="icon" type="image/gif" href="/Images/index/favicon1.ico">
7   <link rel="stylesheet" type="text/css" href="/css/Quizzscoreure.css" media="screen">
8   <link href="/lib/bootstrap/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet"> <!-- Ajout de la ligne pour charger le CSS Bootstrap -->
9   <link href="/js/Quizzscoreure.js" rel="stylesheet">
10  <link rel="stylesheet" href="https://stackpath.bootstrapcdn.com/bootstrap/4.4.1/css/bootstrap.min.css">
11 /</head>
12
13 <body>
14   <center>
15     <h2 style="Ca'art Ô bon thé:"></h2>
16     
17   </center>
18
19   <br>
20
21   <ul id="navigation">
22     <li><a href="#index.html" title="Accueil du site">Accueil</a></li>
23     <li><a href="#L'Oeuvre.html" title="L'oeuvre">L'Oeuvre</a></li>
24     <li><a href="#Infocafarta.html" title="Les cafarts en France">Les cafarts en France</a></li>
25     <li><a href="#Quizzscoreure.html" title="Quiz sur l'Oeuvre">Quiz sur l'Oeuvre</a></li>
26   </ul>
27
28   <div class="progress">
29     <div class="progress-bar progress-bar-striped bg-info" role="progressbar" aria-valuenow="100" aria-valuemin="0" aria-valuemax="100">
30     </div>
31   </div>
32
33   <div class="container">
34     <div align="center">
35       <div class="col-sm-12 col-md-12 col-lg-8">
36         <p style="background-color:gray;"><b>QUIZ sur l'oeuvre "SPEED, DIT AUSSI VITESSE"></p> <!-- Ajout d'un fond de couleur 'grise' -->
37       </div>
38     </div>
39
40     <h3 align="center">
41       Connaissez-vous toutes les particularités de cette oeuvre ?
42     </h3>
43     <div align="center">
44       L'Oeuvre : SPEED, DIT AUSSI VITESSE !!!
45     </div>
46     <table>
47       <tr>
48         <td align="center">
49           </td>
50       </tr>
51     </table>
52     <form name="QCM" style="background-color:white">
53
54       1. Qui est l'auteur de cette oeuvre ?<br/><br/>
55
56       <input class="name" type="radio" name="q1" value="1"/>
57       <label id="chaineincorrect1"> EDMACHY Robert</label> <br>
58       <input class="name" type="radio" name="q1" value="B"/>
59       <label id="MALLOED Joseph"></label> <br>
60       <input class="name" type="radio" name="q1" value="D"/>
61       <label id="VERNER William"></label> <br>
62
63       <br /><br /><br /> 2. En quelle année à été faite cette oeuvre ?<br/><br/><br/>
64
65       <input class="name" type="radio" name="q2" value="0"/>
66       <label id="1889"></label> <br>
67       <input class="name" type="radio" name="q2" value="1"/>
68       <label id="chaineincorrect2"> 1903</label> <br>
69       <input class="name" type="radio" name="q2" value="D"/>
70       <label id="1921"></label> <br>
71
72       <br /><br /><br /> 3. Quel est le type de cette oeuvre ?<br/><br/><br/>
73
74       <input class="name" type="radio" name="q3" value="0"/>
75       <label id="Peinture"></label> <br>
76       <input class="name" type="radio" name="q3" value="1"/>
77       <label id="chaineincorrect3"> Photographie</label> <br>
78       <input class="name" type="radio" name="q3" value="D"/>
79       <label id="Devin"></label> <br>
80
81       <br /><br /><br /> 4. Quel est le thème ?<br/><br/><br/>
82
83       <input class="name" type="radio" name="q4" value="0"/>
84       <label id="A vitesse réduite"></label> <br>
85       <input class="name" type="radio" name="q4" value="1"/>
86       <label id="chaineincorrect4"> A toute vitesse</label> <br>
87       <input class="name" type="radio" name="q4" value="D"/>
88       <label id="À l'arrêt"></label> <br>
89     </form>
90
91     <br>
92     <div class="submitter">
93       <input class="quizSubmit" id="submitButton" onClick="submitQuiz()" type="submit" value="Valider" />
94     </div>
95
96     <br>
97
98     <!-- affichage du score final-->
99     <div>
100       <div class="quizScore" id="userScore"></div>
101     </div>
102
103     <br><br><br>
104   </div>
105
106 </body>

```

Commentaire : J'ai apporté une amélioration sur cette page au niveau graphique, notamment en changeant le fond de la page et la couleur de fond du conteneur sans oublier un ajout de Bootstrap.

Commentaire : En ce qui concerne le JavaScript, Je l'ai mis directement dans la page HTML par l'intermédiaire de la balise `<script></script>` :

Script en JavaScript de la page Quizsur l'oeuvre.html :

```

108 <script>
109 function submitQuiz() {
110     console.log('submitted');
111 }
112 // obtenir chaque score de réponse
113 function Scorerep (Num_question) {
114     var numeros_radios = document.getElementsByTagName(Num_question);
115
116     for (var i = 0, length = numeros_radios.length; i < length; i++) {
117         if (numeros_radios[i].checked) {
118             // faire quelque chose avec numeros_radios
119             var Valeur_reponse = Number(numeros_radios[i].value);
120         }
121     }
122     // changer Vale à zero
123     if (isNaN(Valeur_reponse)) {
124         Valeur_reponse = 0;
125     }
126     return Valeur_reponse;
127 }
128
129 // score de calc avec fonction Scorerep
130 var calcScore = (Scorerep('q1') + Scorerep('q2') + Scorerep('q3') + Scorerep('q4'));
131 console.log('calcScore: ' + calcScore); // ça marche
132
133 // fonction pour renvoyer la chaîne de réponse correcte
134 function Reponsecorrecte (correctStringNo, num_quest) {
135     console.log("num_quest: " + num_quest); // enregistre 1,2,3,4 après avoir appelé ci-dessous
136 }
137
138 // N'imprime les bonnes réponses qu'en cas d'erreur (appelle la fonction Reponsecorrecte)
139 if (Scorerep('q1') === 0) {
140     document.getElementById('Reponsecorrecte1').innerHTML = Reponsecorrecte('chainecorrecte1', 1);
141 }
142 if (Scorerep('q2') === 0) {
143     document.getElementById('Reponsecorrecte2').innerHTML = Reponsecorrecte('chainecorrecte2', 2);
144 }
145 if (Scorerep('q3') === 0) {
146     document.getElementById('Reponsecorrecte3').innerHTML = Reponsecorrecte('chainecorrecte3', 3);
147 }
148 if (Scorerep('q4') === 0) {
149     document.getElementById('Reponsecorrecte4').innerHTML = Reponsecorrecte('chainecorrecte4', 4);
150 }
151
152 // calculer l'entier "score possible"
153 var rangcompteurquestion = document.getElementsByClassName('question');
154
155 var compteur_question = 0;
156 for (var i = 0, length = rangcompteurquestion.length; i < length; i++) {
157     compteur_question++;
158 }
159
160 // affiche le score comme "score / score max"
161 var Montrescore = "Votre score est de " + calcScore + " / " + 4;
162
163 document.getElementById('scoreScore').innerHTML = Montrescore;
164 }
165
166 if (document).ready(function() {
167     $('#submitQuiz').click(function() {
168         s(this).addClass('hide');
169     });
170 });
171 </script>
172 </div>
173 </div>
174 </div>
175 </div>
176 </div>
177 <script type="text/javascript">
178 </script>
179 </body>
180 </html>

```

Commentaire : Calcul du score des quatre questions du Quizz sur l'Oeuvre avec intégration de JavaScript.

Fonctionnement :

Après clic sur le bouton « valider » le traitement des réponses est effectué :

➔ Avec toutes les réponses correctes

1. Qui est l'auteur de cette oeuvre ?

- ☒ DEMACHY
Robert
- ☐ MALLORD
Joseph
- ☐ TURNER
William

2. En quelle année a été faite cette oeuvre ?

- ☐ 1889
- ☒ 1903
- ☐ 1921

3. Quel est le type de cette oeuvre ?

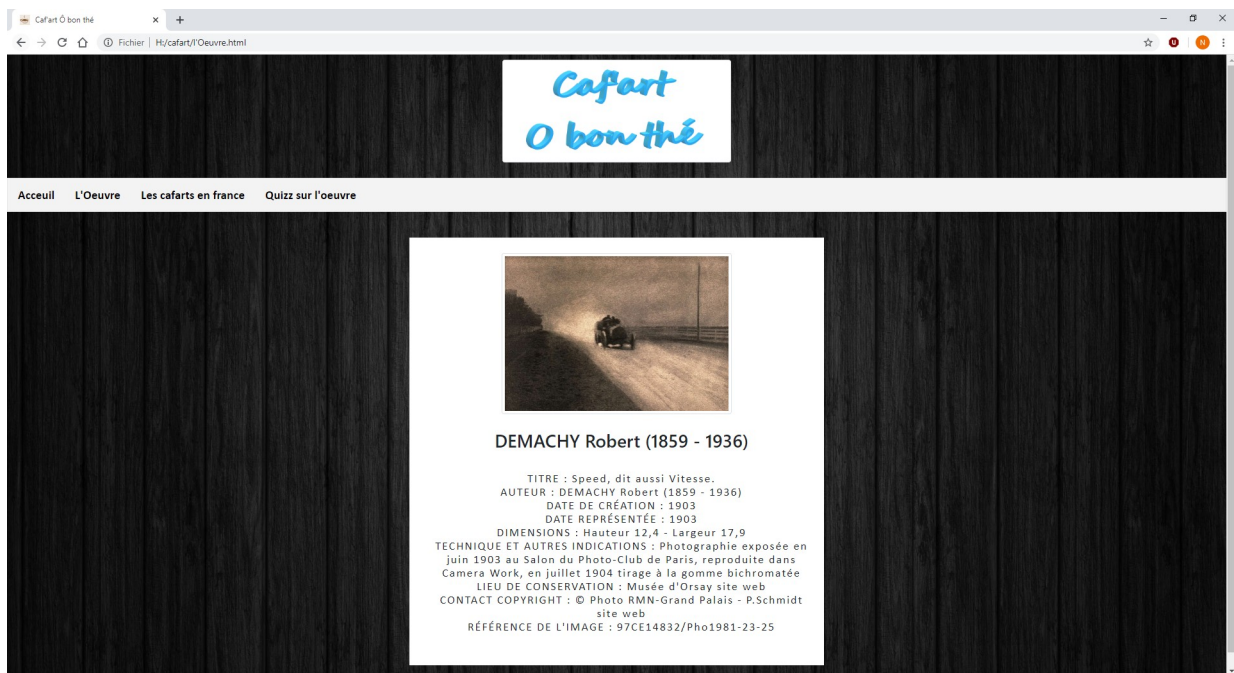
- ☐ Peinture
- ☒ Photographie
- ☐ Dessin

4. Quel est le thème ?

- ☐ A vitesse réduite
- ☒ A toute vitesse
- ☐ A l'arrêt

Valider

Votre score est de : 4 / 4

Améliorations apportées sur les autres pages :Rendu sur navigateur de la page Index.html :Rendu sur navigateur de la page L'oeuvre.html :

Rendu sur navigateur de la page Contact.html :

