

JAVASCRIPT - EXERCICES

Guillaume Rodrigues

[NOM DE LA SOCIETE] [Adresse de la société]

Table des matières

| | |
|------------------|---|
| Exercices | 2 |
| Événements | 2 |
| Exercice 1 | 2 |
| Exercice 2 | 2 |
| Exercice 3 | 2 |
| Exercice 4 | 2 |
| Exercice 5 | 3 |
| Exercice 6 | 3 |
| Exercice 7 | 3 |
| Exercice 8 | 3 |

Exercices

Evénements

Exercice 1

Cliquer pour changer la couleur d'un bouton

Objectif : Introduire l'ajout d'un event listener simple.

Instructions :

1. Créez une page HTML avec un bouton.
2. Lorsque le bouton est cliqué, changez sa couleur de fond en rouge.

Exercice 2

Afficher un message après une durée

Objectif : Introduire l'event scheduler avec « setTimeout ».

Instructions :

1. Créez une page HTML avec un bouton.
2. Lorsque le bouton est cliqué, affichez un message "Hello, World!" après 3 secondes.

Exercice 3

Compteur de clics

Objectif : Travailler avec les variables pour suivre l'état.

Instructions :

1. Créez une page HTML avec un bouton et un compteur (un élément).
2. À chaque clic sur le bouton, le compteur doit augmenter de 1.

Exercice 4

Détecter la touche pressée.

Objectif : Introduire l'écoute d'événements clavier.

Instructions :

1. Créez une page HTML avec un élément « <input> » de type texte.
2. À chaque fois qu'une touche est pressée dans l'input, affichez le caractère correspondant en dessous.

Exercice 5

Jouer avec la souris.

Objectif : Travailler avec des événements liés à la souris pour la manipulation dynamique d'éléments.

Instructions :

1. Créez une page HTML avec une boîte (un `<div>` de 100x100 pixels).
2. Lorsque la souris survole la boîte, elle change de couleur.
3. Lorsque la souris quitte la boîte, elle revient à sa couleur d'origine.

Exercice 6

Afficher un secret avec un double clic.

Objectif : Travailler avec différents types d'événements (double clic).

Instructions :

1. Créez une page HTML avec un paragraphe masqué contenant un "secret".
2. Lorsque l'utilisateur double-clique sur un bouton, le paragraphe se révèle.

Exercice 7

Suivi du mouvement de la souris.

Objectif : Travailler avec des événements dynamiques pour la gestion du mouvement.

Instructions :

1. Créez une page HTML avec un conteneur (`<div>`) occupant la majorité de l'écran.
2. À chaque mouvement de la souris à l'intérieur du conteneur, affichez les coordonnées de la souris.

Exercice 8

Compte à rebours interactif

Objectif : Intégrer les concepts de timers avec des événements utilisateur.

Instructions :

1. Créez une page HTML avec un champ pour entrer un nombre de secondes et un bouton "Start".
2. Lorsque l'utilisateur clique sur "Start", démarrez un compte à rebours affichant les secondes restantes. Le compte à rebours doit se terminer à 0.

Manipulation du DOM (Document Object Model)

Exercice 1 : Modifier le contenu d'un élément

Objectif : Apprendre à sélectionner un élément du DOM et à modifier son contenu.

Instruction :

1. Créez une page HTML avec un paragraphe (<p>) ayant l'ID text.
2. Utilisez JavaScript pour changer le texte du paragraphe en "Bonjour, le DOM est manipulé !".

Exercice 2 : Ajouter un nouvel élément au DOM

Objectif : Apprendre à créer un nouvel élément et l'ajouter au DOM.

Instruction :

1. Créez une page HTML avec une div ayant l'ID container.
2. Utilisez JavaScript pour ajouter un nouveau paragraphe dans cette div avec le texte "Nouveau paragraphe ajouté !".

Exercice 3 : Manipuler les attributs d'un élément

Objectif : Apprendre à ajouter et modifier les attributs des éléments du DOM.

Instruction :

1. Créez une page HTML avec une img sans attribut src.
2. Utilisez JavaScript pour définir la source de l'image et ajouter un attribut alt.

Exercice 4 : Interagir avec des événements

Objectif : Apprendre à gérer les événements utilisateurs, comme le clic, pour manipuler le DOM.

Instruction :

1. Créez une page HTML avec un bouton ayant l'ID changeColor.
2. Ajoutez un événement de clic qui change la couleur de fond du corps de la page à chaque clic.

Exercice 5 : Manipuler plusieurs éléments simultanément

Objectif : Apprendre à manipuler un groupe d'éléments en utilisant des boucles.

Instruction :

1. Créez une page HTML avec une liste non ordonnée () contenant cinq éléments de liste ().
2. Utilisez JavaScript pour ajouter un numéro de rang devant chaque élément de la liste.