

# TP5 2022

## Table des matières

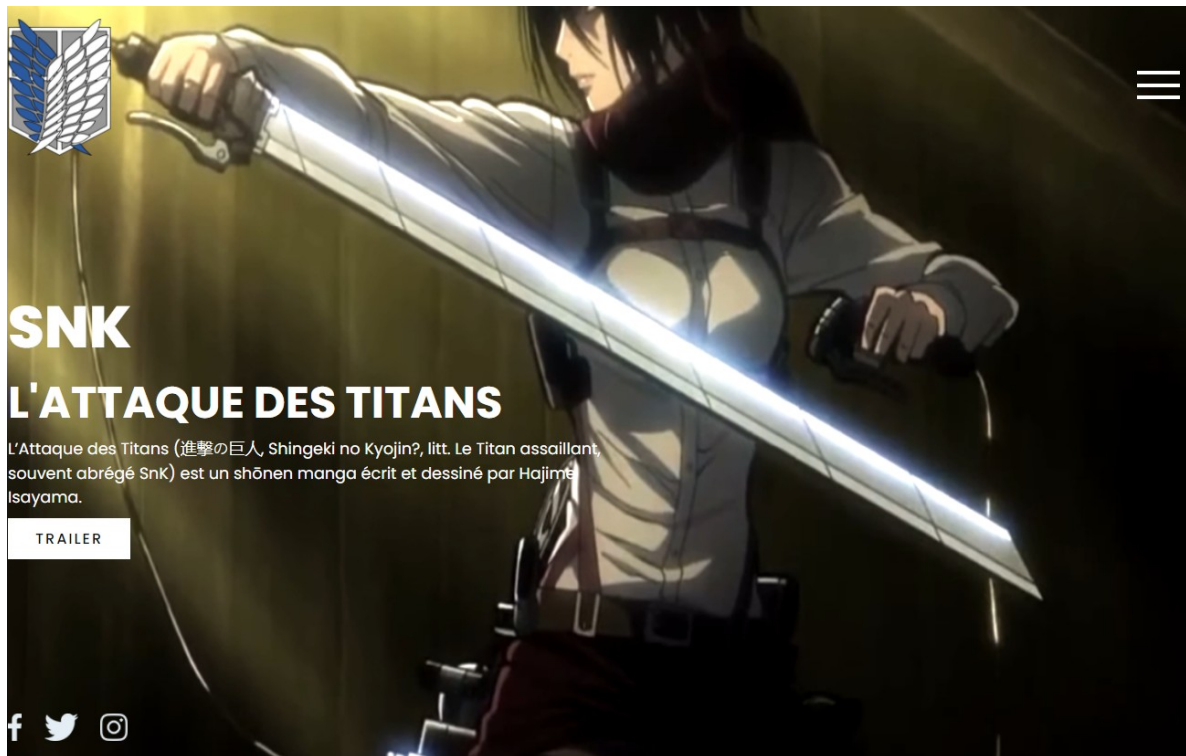
Compléter votre site (à faire avant la séance).....	1
Une page « flexible » avec une vidéo en fond (partie 2).....	2
CSS – classe « afficheMenu ».....	3
JavaScript.....	3
CSS – mise en forme du menu.....	4
Vidéo en fond.....	4
Une petite application de dessin.....	5
CSS - <i>Flexbox</i> .....	5
JavaScript - <code>&lt;canvas&gt;</code> .....	6

## Compléter votre site (à faire avant la séance)

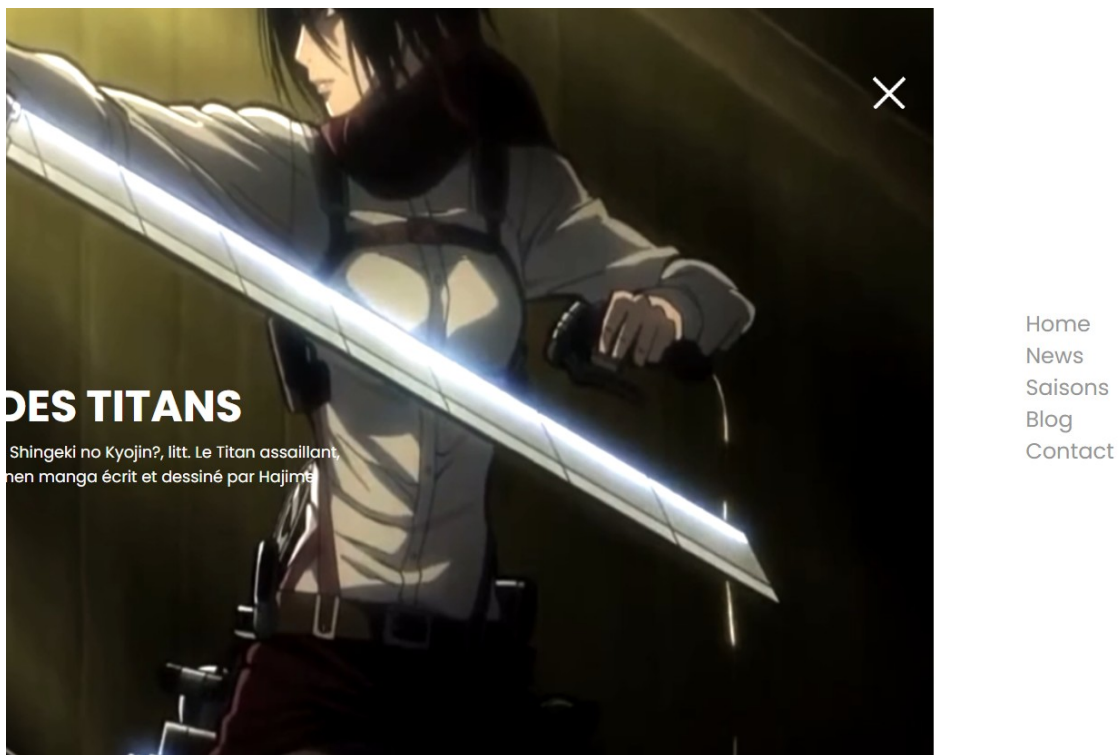
- Vérifiez que votre dossier **racine** contient les 4 pages `index.html`, `cours.html`, `tds.html` et `tps.html` et les 3 dossiers `cours`, `TDs` et `TPs`.
- Vérifiez que votre dossier `cours` contient les 4 supports de cours.
- Vérifiez que votre dossier `TDs` contient les fichiers créés aux TD1, 2, 3, 4 et 5.
- Vérifiez que votre dossier `TPs` contient les fichiers créés au TP1, TP2 et TP3.
- Vérifiez que tous ces fichiers sont accessibles à partir de votre menu ou de vos pages.
- Modifiez les pages `tds.html` et `tps.html` en utilisant les tables des matières des TD / TP comme au TP2.
- Validez vos pages avec le [validateur](#) du w3c.

## Une page « flexible » avec une vidéo en fond (partie 2)

- Repartez de la page TP3 .html qui devrait ressembler à la copie d'écran ci-dessous.



- L'objectif de la partie 2 est d'écrire le *CSS* et le *JavaScript* permettant de faire apparaître le menu en cliquant sur l'icône de menu :



## CSS – classe « afficheMenu »

- Rajoutez les *déclarations* suivantes pour le *sélecteur* `.vitrine`

```
position: absolute;
right: 0;
width: 100%;
transition: 0.7s
```

- Rajoutez les *règles* CSS suivantes dans la feuille de style

```
.vitrine.afficheMenu {
    right: 300px;
}

.iconeMenu.afficheMenu {
    background: url('close.png') no-repeat;
}
```

Le sélecteur `.vitrine.afficheMenu` cible les éléments qui ont à la fois la classe « vitrine » et la classe « afficheMenu ».

De même, le sélecteur `.iconeMenu.afficheMenu` cible les éléments qui ont à la fois la classe « iconeMenu » et la classe « afficheMenu ».

- Dans le fichier HTML, modifiez l'attribut `class="vitrine"` de l'élément `section` en `class="vitrine afficheMenu"`
- Modifiez aussi l'attribut `class="iconeMenu"` de l'élément `nav` en `class="iconeMenu afficheMenu"`
- Enregistrez les modifications et actualisez la page. Que constatez-vous ?
- Supprimez maintenant `afficheMenu` dans les 2 attributs et réactualisez la page.

## JavaScript

Vous allez écrire le code *JavaScript* qui permettra d'ajouter ou de supprimer la classe `afficheMenu` dans les attributs `class` de `section` et de `nav` lorsque vous cliquez sur l'icône du menu (comme vous venez de le faire manuellement).

- Utilisez la méthode `querySelector()` pour accéder aux éléments « vitrine » et « icône menu ».
- Utilisez la méthode `addEventListener()` pour appeler la fonction « clicMenu » lorsque vous cliquez sur l'icône du menu.
- Écrivez la fonction « clicMenu » en utilisant la propriété `className` qui permet de lire et de modifier la classe d'un élément.
- (BONUS) Réécrivez la fonction « clicMenu » en utilisant la propriété `classList` et la méthode `toggle()`

## CSS – mise en forme du menu

- Rajoutez la *règle* suivante à la feuille de style :

```
.menu {  
    display: block;  
    position: absolute;  
    top: 0;  
    right: 0;  
    z-index : -2 ;  
    width: 300px;  
    height: 100vh;  
}
```

- Complétez la feuille de style pour que le menu ressemble à la copie d'écran ci-dessus. Vous utiliserez *Flexbox* pour le positionnement.

## Vidéo en fond

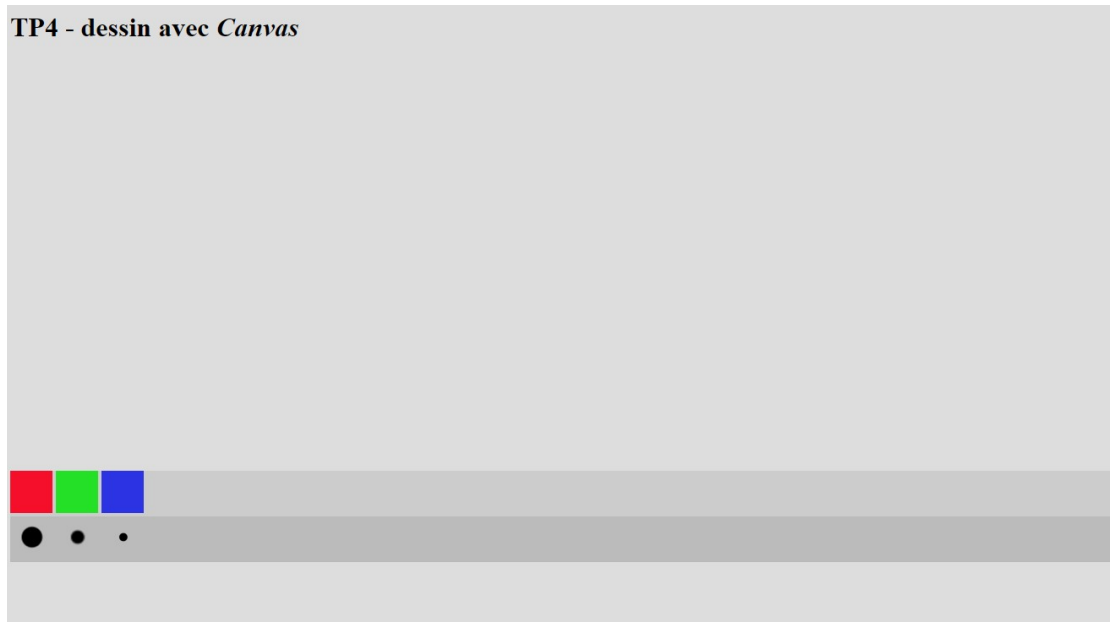
- Récupérez la vidéo sur moodle.
- Remplacer dans le fichier HTML l'image de fond par :

```
<video id="fond" src="video_mystere.mov" autoplay muted loop />
```

## Une petite application de dessin

- Récupérez les fichiers `TP4.html`, `style_TP4.css` et `script_TP4.js` et les images sur *moodle*.
- Modifiez le fichier HTML pour lier la feuille de style et le fichier *JavaScript*.

La page devrait ressembler à la copie d'écran ci dessous :



## CSS - *Flexbox*

- Modifiez la feuille de style pour obtenir le résultat suivant :



## JavaScript - <canvas>

En vous aidant de la *doc mozilla* et des outils de développement de votre navigateur (voir TD4), complétez le fichier JavaScript.

- Pour l'évènement `zone_dessin.onmousedown`, vous utiliserez la méthode `beginPath()` et les propriétés `offsetX` et `offsetY`.
- Pour l'évènement `zone_dessin.onmousemove`, vous utiliserez la fonction `dessiner` et les propriétés `offsetX` et `offsetY`.
- Pour l'évènement `zone_dessin.onmouseup`, vous modifierez la valeur de la variable `en_dessin`
- Pour la fonction `dessiner`, vous utiliserez les méthodes `lineTo()` et `stroke()`
- Pour l'évènement `couleurs.onclick`, vous utiliserez la propriété `strokeStyle`
- Pour l'évènement `traits.onclick`, vous utiliserez la propriété `lineWidth`
- (BONUS) Modifiez les fichiers HTML, CSS et *JavaScript* pour pouvoir effacer la zone de dessin :

### TP4 - dessin avec *Canvas*

