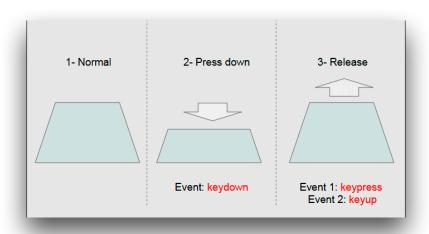




Exercice : réagir au clavier

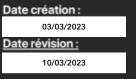
Dans ce cas là plusieurs évènements s'offrent à nous, keyup, keypress ou keydown, cela correspond au différentes phase lorsque l'on presse une touche du clavier.

Plus explicite:



Généralement pour pouvoir exploiter ce que tape l'utilisateur on va privilégier l'évènement keyup. (Keydown rarement (les long jump dans sonic 2 🎮 ?)







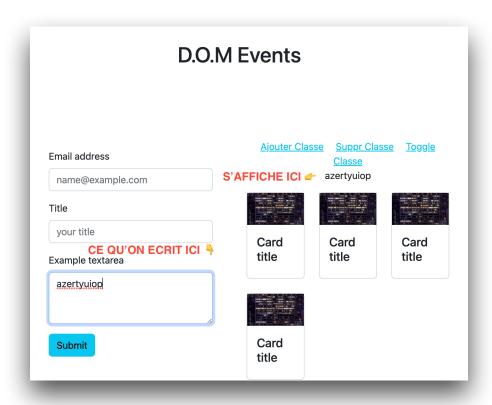




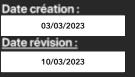
Dans une page web : rajouter un formulaire (au moins un textarea)

Dans votre programme JS:

No Spoil:)















Exercice : Réagir au clavier 2

Dans une page web on a un input ou textarea, et un bouton, faire en sorte que :

Au bout de 5 lettres tapées au clavier cela Désactive le bouton :

