

TP2 : Prise en main de JavaScript

L'objectif de ce TP est de s'initier à la manipulation de JavaScript avec HTML/CSS sur un exemple simple.

I) Préparation du travail

- 1) Télécharger les fichiers bouton.html et monScript_basic.js.
- 2) Les ouvrir avec un éditeur à coloration syntaxique (par exemple Visual Studio Code)
- 3) Ouvrir le fichier html dans un navigateur pour tester son fonctionnement

Aide JavaScript en ligne : <https://www.w3schools.com/js>

II) Travail à réaliser

- 1) Placer un second bouton qui aura le même effet sur l'affichage que le premier
- 2) Modifier ce bouton pour qu'il remette à 0 l'affichage
- 3) Placer un bouton qui augmente l'incrément de 1. Le texte du premier bouton doit être modifié en conséquence : « Cliquer pour ajouter 2 », « Cliquer pour ajouter 3 ».
- 4) Placer un bouton qui diminue l'incrément de 1 (avec minimum 1). Le texte du premier bouton doit être modifié en conséquence.
- 5) Placer un bouton qui réinitialise l'incrément à la valeur 1.
- 6) Maintenant l'incrément peut être nul ou négatif. L'affichage du bouton doit refléter cette possibilité :
 - a. Si nul : « Cliquer n'ajoute rien »
 - b. Si négatif, exemple -1 : « Cliquer retire 1 »
- 7) Ajouter une checkbox (avec un texte associé) qui cochée autorisera un incrément négatif (ou nul). Décochée, le comportement décrit en question 4) devra être respecté. Si l'incrément est négatif et la checkbox cochée, l'action de la décocher doit réinitialiser l'incrément à 1 et modifier l'affichage en conséquence.
- 8) Ajouter un champ de saisie et un bouton permettant de valider la saisie d'un incrément manuellement.
- 9) Faire un autre champ de saisie, mais dont la seule modification suffira à modifier l'incrément (sans bouton supplémentaire).
- 10) Afficher un message d'alerte en rouge si la valeur saisie est autre chose qu'un nombre entier.
- 11) Ajouter un bouton qui permettra de changer la couleur du texte de tous les boutons en cyclant dans la liste suivante : noir, vert, rouge, bleu.
- 12) Ajouter une liste défilante permettant de sélectionner la couleur parmi la liste précédente. Le bouton précédent doit continuer de reprendre le cycle à partir de la couleur courante.
- 13) Code refactoring : faire en sorte de mettre en place la séparation de la vue et du modèle en identifiant des variables globales et des fonctions qui peuvent être mutualisées.