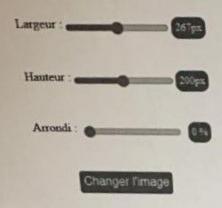


Contrôle – Langage de script :



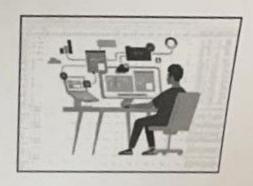


Figure 1 Maquette HTML et CSS

HTML et CSS: (6pnts)

Créez une page Web (HTML+CSS) qui permette d'obtenir un rendu proche de celui présenté en Figure 1

- 1) La structure HTML.
 - a. 3 champs d'entrée de type range, avec des étiquettes pour afficher les valeurs initiales et les valeurs sélectionnées lorsque l'utilisateur change la valeur du slider. 3pnts
 - b. Un bouton pour changer l'image
 - c. Un champ pour afficher une image.
- Personnalisez le style avec un fichier CSS externe afin d'obtenir le rendu (Figure 1).
 - Vous pouvez assigner les id et / ou les classes selon votre besoin aux éléments HTML.

3pnts

JavaScript: (14pnts)

A l'aide d'un script externe :

- 1) Déclarez les variables et récupérez les champs nécessaires afin de répondre aux questions suivantes.
- Créez des fonctions javascript suivantes :
 - a. La fonction changeLargeur() : Permet de récupérer la valeur sélectionné par l'utilisateur à l'aide du 1" slider, affecter cette valeur à la largeur de l'image et afficher la valeur sélectionné dans l'étiquette correspondante.
 - b. La fonction changeHauteur() : Permet de récupérer la valeur sélectionné par l'utilisateur à l'aide du 2 me slider, affecter cette valeur à la hauteur de l'image et afficher la valeur sélectionné dans l'étiquette correspondante.
 - c. La fonction changeArrondi() : Permet de récupérer la valeur sélectionné par l'utilisateur à l'aide du dernier slider, rendre les coins de l'image arrondi en % et afficher la valeur sélectionné dans l'étiquette correspondante.
- Les fonctions réalisées, dans la 2^{ème} question, doivent être appeler une fois l'utilisateur change les valeurs des sliders mentionnées dans la figure1. (Assignez les événements aux éléments HTML à l'aide de la méthode (1.5pnts) addEventListener).
- 4) Créez une fonction changerImage() qui permet de demander à l'utilisateur de saisir le nom d'une image, vérifier si l'utilisateur donne un nom si oui change l'image sinon garder la même image. (4.5pnts)
 - (NB: on suppose que les images sont dans un répertoire nommé 3 iirlmages/ et elles ont une extension.png)
- 5) Assignez la fonction changerImage() au bouton « Changer l'image » pour qu'elle soit invoquer une fois l'utilisateur clique sur ce bouton.

Langage de Scrit