

Contrôle – Langage de script :

Largeur : 267px
 Hauteur : 200px
 Arrondi : 0%



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

- La structure HTML.
 - 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
 - Un bouton pour changer l'image
 - Un champ pour afficher une image.
- Personnalisez le style avec un fichier CSS externe afin d'obtenir le rendu (Figure 1). 3pnts
 - Vous pouvez assigner les id et / ou les classes selon votre besoin aux éléments HTML.

JavaScript : (14pnts)

A l'aide d'un script externe :

- Déclarez les variables et récupérez les champs nécessaires afin de répondre aux questions suivantes. (1pnt)
- Créez des fonctions javascript suivantes :
 - La fonction `changeLargeur()` : Permet de récupérer la valeur sélectionnée par l'utilisateur à l'aide du 1^{er} slider, affecter cette valeur à la largeur de l'image et afficher la valeur sélectionnée dans l'étiquette correspondante.
 - La fonction `changeHauteur()` : Permet de récupérer la valeur sélectionnée par l'utilisateur à l'aide du 2^{ème} slider, affecter cette valeur à la hauteur de l'image et afficher la valeur sélectionnée dans l'étiquette correspondante.
 - La fonction `changeArrondi()` : Permet de récupérer la valeur sélectionnée par l'utilisateur à l'aide du dernier slider, rendre les coins de l'image arrondi en % et afficher la valeur sélectionnée dans l'étiquette correspondante. (6pnts)
- Les fonctions réalisées, dans la 2^{ème} question, doivent être appelées une fois l'utilisateur change les valeurs des sliders mentionnées dans la figure 1. (Assignez les événements aux éléments HTML à l'aide de la méthode `addEventListener`). (1.5pnts)
- 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 `3iirlimages/` et elles ont une extension `.png`)
- Assignez la fonction `changerImage()` au bouton « Changer l'image » pour qu'elle soit invoquée une fois l'utilisateur clique sur ce bouton. (1pnt)