



ENSSAT
LANNION



TP : Premiers pas avec Javascript (2h)

IMR1/LSI1 :WEB

Version du : 1^{er} février 2012

Objectifs *A l'issu de ce TP, vous saurez :*

- *insérer du code javascript dans une page HTML*
- *manipuler la syntaxe élémentaire du javascript*
- *utiliser les structures de controle en javascript*
- *interagir avec le DOM HTML*
- *manipuler les objets de base javascript*
- *créer vos propres objets javascript*

Références

- http://fr.wikibooks.org/wiki/Programmation_JavaScript/Sommaire

Exercices

*** Exercice 1 Incontournable Hello World**

1. Créez une page html contenant un élément script en javascript. L'objet de ce script est d'écrire un élément H1 contenant la phrase "Bonjour le monde!".
2. Modifiez le script pour qu'il affiche la valeur de 9! à la suite de l'élément H1.
3. Modifiez le script pour que le calcul du factoriel soit reporté dans une fonction.
4. Modifiez le script pour que la fonction soit reportée dans un fichier autonome. Le fichier HTML ne contiendra plus qu'un appel fonction.

**** Exercice 2 Changer le style**

Cet exercice a pour but de vous faire manipuler les événements et d'interagir avec le style.

1. Créez une page html contenant une image.
2. Etablissez une feuille CSS qui placera une image avec l'identifiant 'droite' à droite et une image avec l'identifiant 'gauche' à gauche.
3. Créez une fonction javascript qui fait basculer l'identifiant de l'image de la première question de 'droite' vers 'gauche', et inversement. (pour s'éviter de recharger toute la page en ne voulant recharger qu'un élément, pensez à utiliser successivement `disabled=true` et `disabled=false`)
4. Appelez cette fonction par un click sur l'image. Le résultat attendu est que, lorsque l'on click sur l'image, celle-ci disparaisse et ré-apparaisse à l'autre bout de l'écran. Enervant, non ?
5. Maintenant, faites basculer l'image de droite à gauche toute les secondes grâce à une fonction javascript.
6. Faites s'arreter le basculement automatique si le joueur réussit à cliquer sur l'image.
7. Comment faire pour placer aléatoirement l'image dans la fenêtre ? Implémentez une fonction qui réduira considérablement les chances de réussite du joueur.

**** Exercice 3 Doomsday bouton**

1. Créez une simple page html ou un compteur décrémente une valeur initialisée à 108 secondes (le compteur est une valeur d'un élément texte). Ce compteur peut être réinitialisé par un individus, que nous appellerons Desmond, grâce à un gros bouton que nous appellerons "Doomsday Buton".
2. Je compte sur votre imagination pour déclencher un événement rigolo (pas la fin du monde, svp) 10 secondes avant la fin du compte à rebours pour rappeler à Desmond qu'il doit appuyer sur le bouton.
3. Pour les puristes : Desmond doit maintenant rentrer la bonne séquence de nombres pour réinitialiser le compteur (4, 8, 15, 16, 23 et 42).