

TD2 JavaScript

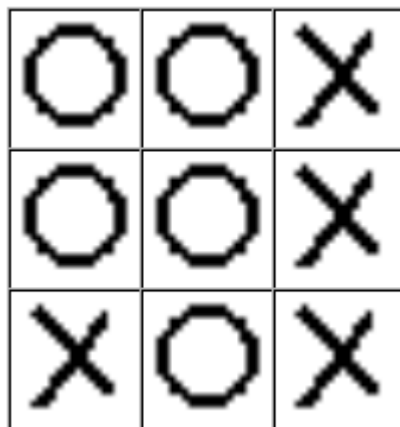
EXERCICE 1 : LE MORPION

Réalisez le fameux jeu du morpion.

Pour ce faire, réalisez un tableau HTML de 3x3. Ajoutez dans chaque case une image blanche.

Quand le curseur de la souris se trouve au dessus d'une case, l'image est remplacée par :

- une image CROIX si j'appuie sur la touche « x »
- une image CERCLE si j'appuie sur la touche « o ».



Attention : il n'est pas demandé de calculer s'il y a un vainqueur.

Pour aller plus loin

Quand une CROIX (ou un CERCLE) est posée, il n'est plus possible de la changer.

EXERCICE 2 : LEBONCOIN

INTRODUCTION ET HTML BASIQUE

Vous connaissez tous le site d'annonce « leboncoin » dont voici une (ancienne) page.



Réalisez une page HTML simplissime sur ce modèle, qui contienne au moins :

- un titre
- un emplacement pour une grande image
- trois emplacements pour les petites images (*les vignettes*).

ET UN PEU DE SCRIPT

Écrivez le code JavaScript pour que l'image affichée corresponde à la vignette sur laquelle l'utilisateur a cliqué. Et faites en sorte que la vignette de l'image active soit signalée à l'utilisateur.

EXERCICE 3 : UN CARROUSEL

INTRODUCTION

Un carrousel est une partie de page web dont les images « tournent ». Cela permet de présenter plusieurs informations dans un espace réduit.

Ils sont notamment utilisés dans les sites de vente en ligne.

On y retrouve généralement :

- une grande image
- plusieurs vignettes.

VERSION #1

En vous aidant de ce que vous avez vu dans l'exercice précédent, réalisez un carrousel sur le modèle des sites de vente en ligne (avec vignettes) sur le sujet de votre choix, avec les impératifs suivants :

- présenter au moins 6 images différentes
- la grande image doit changer à intervalle régulier (***setInterval***)
- la vignette de la grande image en cours doit être mise en valeur.

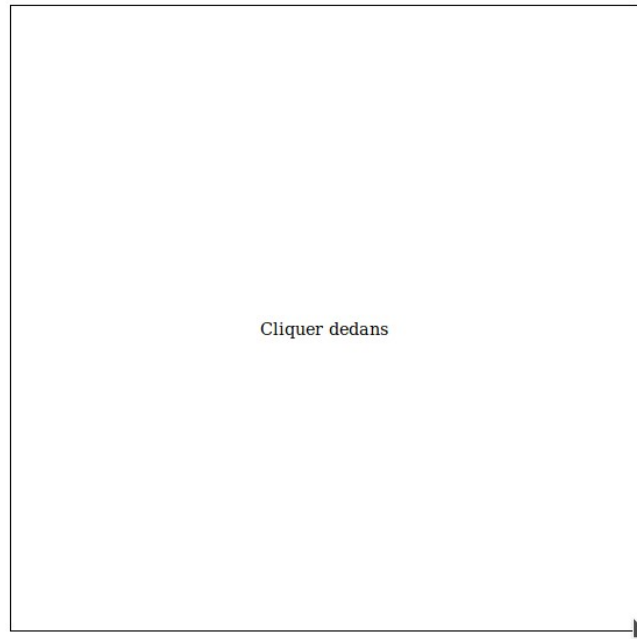
VERSION #2

Idem cette fois-ci avec les contraintes suivantes :

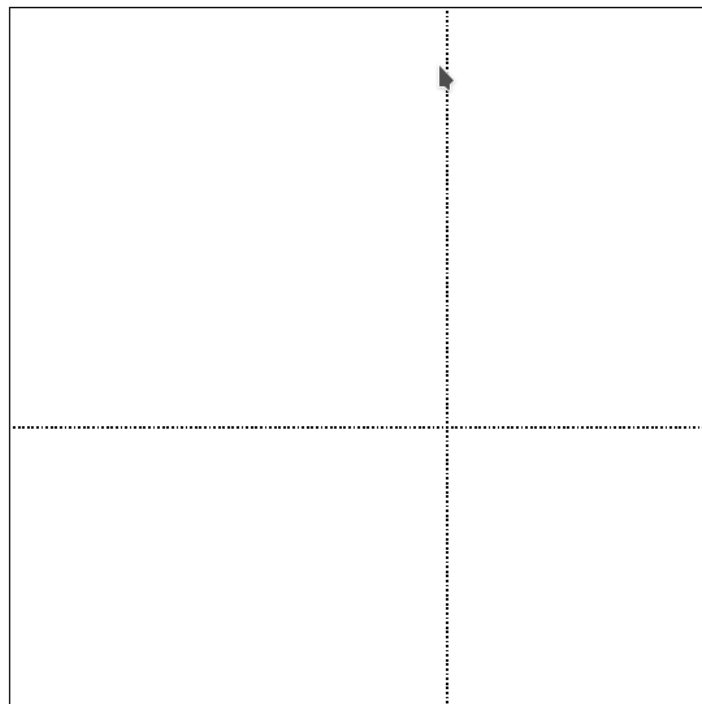
- utiliser la bibliothèque **jQuery** (version 3.3.*)
- présenter au moins 6 images différentes
- il n'y a plus de vignettes cette fois-ci, mais des repères, comme sur les sites d'informations
- il est possible de passer à l'image suivante en utilisant les flèches « suivant » et « précédent »
- la flèche « précédent » n'apparaît pas lorsque le premier repère est actif
- la flèche « suivant » n'apparaît pas lorsque le dernier repère est actif.

EXERCICE 4 : DESSINER UN VISEUR

Affichez un cadre de 600px par 600px dans une page blanche HTML. Une `<div>` fera très bien l'affaire (voir image suivante).



Écrire un programme JavaScript, qui permet, lors d'un clic dans le cadre, d'afficher, à l'intérieur de ce dernier, un viseur (comme dans COD) centré à l'endroit du clic.



Comme vu dans le TD1, le clic souris est un événement, il faudra donc mettre en place un listener (écouteur).

Aide

Les coordonnées d'un événement souris se récupèrent avec **pageX** et **pageY**.

Les coordonnées du coin supérieur gauche du cadre peuvent se récupérer avec **offsetLeft** et **offsetTop**.

Pour aller plus loin

Améliorez votre viseur comme ceci.

