

TD1 JavaScript

Exercice 1

Premiers pas.

Comment afficher du texte à l'utilisateur.

Découverte de la fonction ***alert()***.

Découverte de la fonction ***document.write()***.

Déclarer une variable.

Exercice 2

Découverte de la fonction ***confirm()***.

Un utilisateur arrive sur votre site, demandez-lui s'il est étudiant.

Affichez un message en fonction de la réponse.

Exercice 3

Découverte de la fonction ***prompt()***.

1. Demandez à l'utilisateur de saisir son nom.

2. Demandez-lui de confirmer son choix avec la fonction ***confirm()***. La saisie de l'utilisateur doit être affichée à l'écran.

3a. Si l'utilisateur confirme, on affiche un message de bienvenue contenant son nom.

3b. Si l'utilisateur ne confirme pas, on lui demande de saisir son nom.

Exercice 4

Découverte de l'événement ***onclick***.

a. Changer la couleur d'un texte quand on clique sur un bouton.

b. Afficher / Cacher un paragraphe quand on clique sur un bouton.

Exercice 5

Dessiner un triangle à l'aide de l'événement **onclick**.



Afficher 4 boutons comme sur la l'image précédente.

Quand on clic sur un bouton, un triangle dont la hauteur est égale à la valeur du bouton, s'affiche à l'écran.

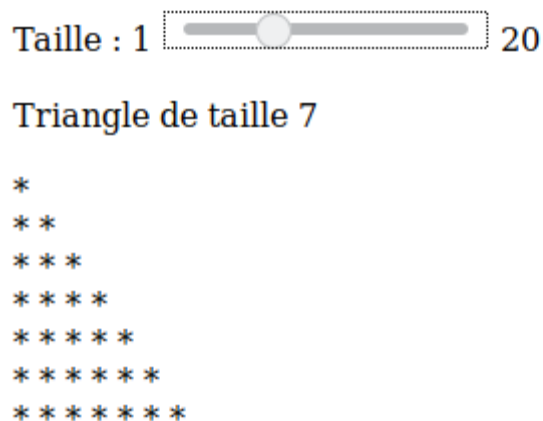
Le bouton reset efface le triangle.

Exercice 6

Dessiner un triangle à l'aide de l'événement **onchange**.

Même exercice que précédemment, sauf que les boutons sont remplacés par un input.

L'utilisateur saisie une taille (un entier) et un triangle, de hauteur égale à la saisie, s'affiche à l'écran.



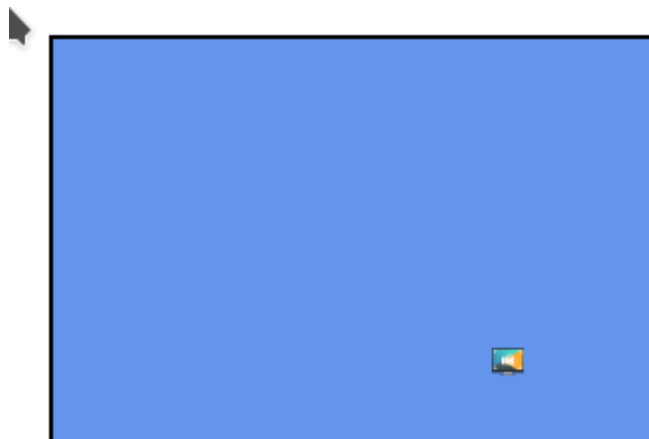
Exercice 7

Poursuivre la découverte des événements.

Afficher un rectangle à l'écran de la couleur de votre choix.



Quand le curseur de la souris passe dans le rectangle, sa couleur change.



Quand le curseur quitte le rectangle, il reprend sa couleur initiale.

Exercice 8

Même exercice avec deux rectangles.