

TD2 JavaScript

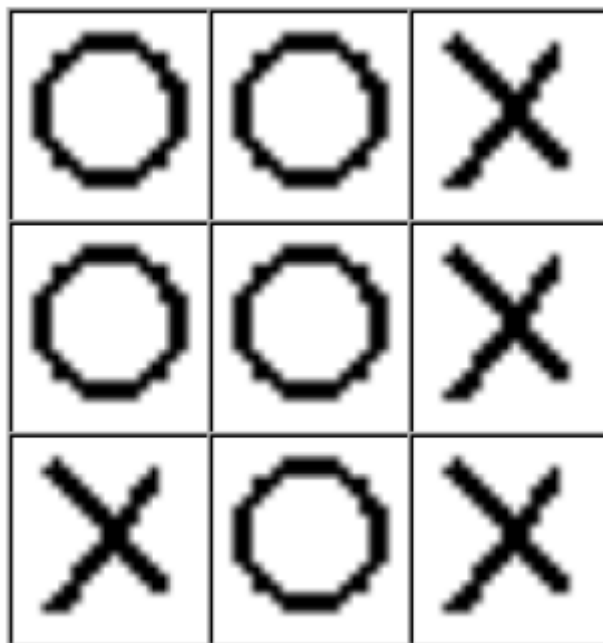
EXERCICE 1 : LE MORPION

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 contient 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 commerce en ligne.

On y retrouve généralement :

- une grande image
- plusieurs vignettes.

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 5 images différentes ;
- la grande image doit changer à intervalle régulier (***setInterval***) ;
- la vignette de la grande image en cours doit être mise en valeur.

EXERCICE 4 : UN CARROUSEL, LE RETOUR

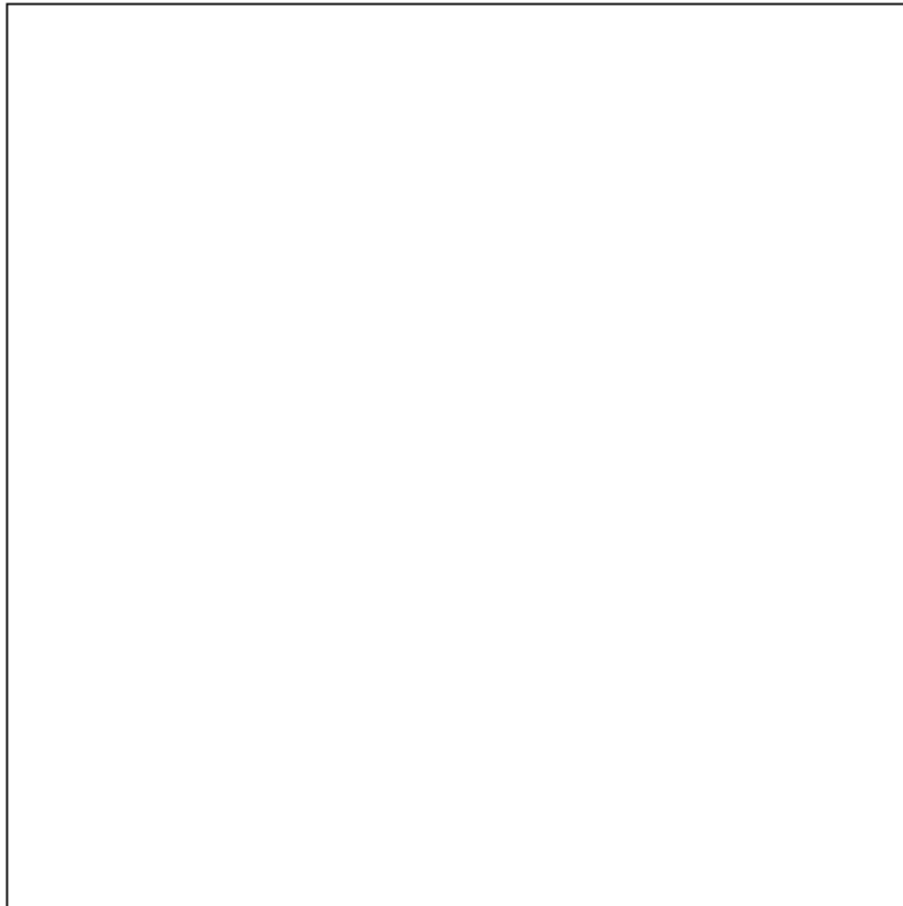
Refaire l'exercice 3, mais cette fois-ci avec les contraintes suivantes :

- présenter au moins 5 images différentes ;
- il n'y a plus de vignettes, mais des repères (*bouton radio*), comme sur les sites d'informations ;
- il est possible de passer à l'image suivante en utilisant les flèches « suivant » et « précédent ».

EXERCICE 5 : LA MOSELLE DES JEUX

PREMIERS PAS

Affichez un cadre de 450px par 450px dans une page blanche HTML. Une **<div>** fera très bien l'affaire (voir image suivante).



UN PEU DE JAVASCRIPT

Avec JavaScript, recouvrez maintenant le cadre avec une surface grise pouvant être “grattée” à l’aide du curseur de la souris.

ASTUCE

L’idée ici, est de remplir le cadre avec de petites balises HTML de couleur grise possédant un écouteur d’évènement (*listener*) qui les rend invisibles au survol de la souris.

