

Programmation web en js

TD n°3 : DOM et événements

Exercice 1 : gestion du click

Écrire une fonction `logClick` qui affiche dans la console "click".

Nous allons ensuite déclencher cette fonction à chaque fois que l'utilisateur cliquera sur le bouton `"#ex1"`, bouton présent dans le squelette fourni.

Pour cela, associer `logClick` comme handler de l'évènement `"click"` de ce bouton.

Rappel : vous devez vous assurer que tout enregistrement de handler s'effectue une fois le DOM chargé (indiqué par le déclenchement de l'évènement `"load"`).

Exercice 2 : changement d'apparence

Nous allons maintenant modifier l'apparence du bouton `"#ex1"` à chaque click.

Écrire et associer une fonction `updateButtonClass` comme handler de l'évènement `"click"` sur le bouton `"#ex1"`.

Cette fonction `updateButtonClass` modifie l'apparence du bouton cliqué à l'aide des classes fournies dans le css du squelette.

Rappel : Les handlers reçoivent en paramètre un objet `"event"`. Cet objet contient plusieurs informations sur l'évènement, dont la cible.

Exemple :



Exercice 3 : insertions dans le dom

Programmer une fonction qui insère 1 item contenant le texte `"click bouton :"` à la fin de la liste `"#ex3"` présente dans le squelette. Enregistrer cette fonction comme handler de l'évènement `"click"` pour le bouton `"#ex1"`.

Modifier le programme pour que le texte inséré contienne un compteur de clicks :

- click
- click bouton : 1
- click bouton : 2
- click bouton : 3
- click bouton : 4

Exercice 4 : suppressions dans le dom

Écrire une fonction `clearList` qui supprime tous les items de la liste `"#ex3"` et l'associer à l'évènement `"click"` du bouton `"#ex4"`.

Exercice 5 : modification d'un champ

Écrire une fonction `incrInputValue` permettant d'incrémenter la valeur du champ `"#ex5i"`. Associer cette fonction à l'évènement `"click"` du bouton `"#ex5b"`.

