

TP n°3 : Document Object Model

Peio Loubière

8 février 2010

Nous allons voir, dans ce Td, la manipulation des éléments à l'intérieur d'une page HTML.

1 Élèves

Créez dans une page html vide, 3 boutons et une balise div, vide

- le clic sur le 1^{er} bouton doit afficher une fenêtre de saisie dans laquelle vous entrerez un nom. Le clic sur ce bouton permet l'affichage, dans la balise div des informations suivantes : :

Bonjour *nom* !

Vous êtes élève en CPI2 à l'EISTI

Votre navigateur est : *navig*

Votre système d'exploitation est : *SE*

Chaque clic doit ajouter un élève dans un bloc à bordure noire, un fond gris, écrit en vert avec les mots constants en gras et les variables en italique

- Le 2^e bouton permet de supprimer chaque saisie, une à une
- Le 3^e bouton permet de réinitialiser la zone à vide

2 Magasin de disques

2.1 Déplacement d'images

Récupérez le fichier tp3.tar, extrayez les fichiers exoDOMImg.html et exoDOMImg.js et forme.css.

- Dans le fichier exoDOMImg.html, insérez au moins 5 images d'albums de votre choix à l'endroit spécifié.
- Répondez aux questions du fichier exoDOMImg.js afin de créer le dynamisme.
 - Le montant du panier doit être mis à jour à chaque clic
 - Le nom de l'album doit précéder l'image dans la zone "albums choisis"

2.2 Style

Modifiez la page exoDOMImg.html en ajoutant :

- un menu "style1||style2||style3" qui permette de changer le style de la zone source
- un menu "rouge||bleu||vert" qui ne change que la couleur de la zone destination.

3 Calculatrice

Créez une calculatrice permettant de réaliser les opérations simples. La saisie se fera par clic sur des chiffres et des symboles présentés sous forme de tableau ; le résultat est calculé sur clic de "=".

La zone de résultat est une zone de texte dont voici le code :

```
<input type="text" id="idtexte" />
```

vous permettant de saisir directement une opération. (Pour le reste, vous pouvez utiliser des liens, des boutons ou bien des images)

Un titre "Calculatrice" devra figurer au-dessus de la calculatrice.

- pensez à créer les boutons "C" et "CE" pour effacer le calcul
- créer un bouton "scientifique" permettant d'afficher des fonctionnalités autres (carré, sin, cos, tan, pi, puissance...)

Un clic sur ce bouton fera apparaître/disparaître ces boutons et modifier le label en "Calculatrice scientifique" ou "Calculatrice" selon.

- La fonction `eval(chaine)` permet d'exécuter chaîne comme si c'était du code javascript.

4 Tri

Écrire une page HTML contenant un tableau. Chaque colonne a un titre (élément `th`). Lorsqu'on clique sur un titre, trier les lignes du tableau selon les valeurs de cette colonne.

(NB : on pourra regarder, voire utiliser, le code disponible :

[http ://www.kryogenix.org/code/browser/sorttable](http://www.kryogenix.org/code/browser/sorttable))