

REALISATION DE PAGES WEB INTERACTIVES

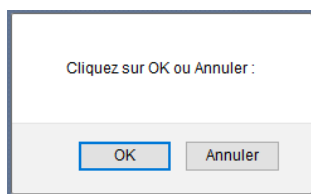
1. VERIFICATION DES OUTILS POUR LE DEVELOPPEMENT WEB

1.1. Prendre connaissance des outils de développement pour le web, disponibles avec les navigateurs Firefox et Chrome :

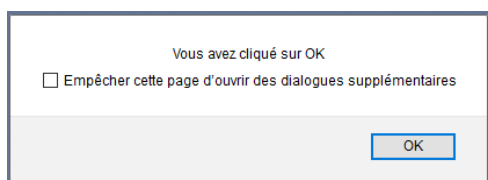
- Pour Firefox (Menu **Outils -> Développement web**) : <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Outils>
- Pour Google Chrome : <https://devenir-webmaster-wordpress.fr/outils-developpement-chrome/>

2. AFFICHAGE DE DONNEES - UTILISATION DES METHODES ALERT() ET CONFIRM()

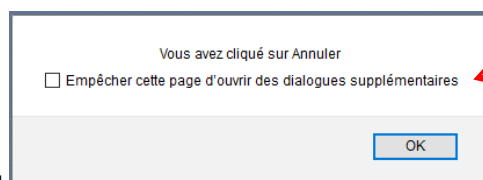
Lors de la visite d'une page web, on veut obtenir la première boîte de dialogue présentée ci-dessous :



Puis lorsque le visiteur effectue un clic, une autre boîte de dialogue doit apparaître indiquant si vous avez cliqué sur **OK** ou **Annuler**.



ou



Ne pas tenir compte de ce message dans la boîte

2.1. Créer une **page web** en utilisant le **HTML5** (et éventuellement **CSS3** mais ce n'est pas obligatoire).

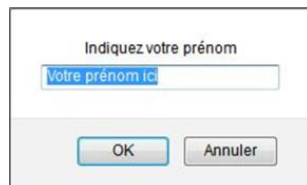
2.2. Utiliser les méthodes **alert()** et **confirm()** pour réaliser la fonctionnalité demandée → voir l'annexe 1 pour la documentation **JavaScript**.

2.3. Indiquer l'objet « parent » de ces deux méthodes **JavaScript**.

2.4. Utiliser les outils de développement web proposés pour tester cette application.

3. SAISIE DE DONNEES - UTILISATION DE LA METHODE PROMPT()

On veut réaliser une fenêtre de saisie (ou une boîte de dialogue) du prénom du visiteur d'une page web.



1

2

La validation de la saisie entraîne l'affichage d'un message comportant le prénom saisi et un bouton **Autodestruction**.

L'appui sur le bouton **Autodestruction** entraîne l'affichage de la fenêtre suivante :



3

PROGRAMMATION WEB	JAVASCRIPT	TRAVAUX PRATIQUES
PAGE WEB DYNAMIQUE		

3.1. Créer une nouvelle **page web** en utilisant le **HTML5** (et éventuellement une feuille de style **CSS3** mais ce n'est pas obligatoire).

3.2. Utiliser la méthode **prompt()** et une gestion de la minuterie pour réaliser la fonctionnalité demandée → voir l'annexe 1 pour la documentation **JavaScript**.

4. PROGRAMMATION EVENEMENTIELLE

Cahier des charges :

On souhaite :

- Obtenir à l'ouverture d'une page web (comportant au moins un lien vers une autre page et une image), une fenêtre de **bienvenue** !
- Acquitter cette fenêtre en cliquant sur un bouton **OK**.
- Modifier l'image initiale lorsqu'elle est **survolée** par le curseur de la souris du visiteur (image initiale remplacée par une autre image).
- Afficher une fenêtre indiquant « **A bientôt** » lorsque le visiteur clique le lien vers l'autre page. On précise que cette fenêtre sera acquittée par l'appui sur un bouton OK avant l'affichage de l'autre page web.

4.1. Créer une nouvelle **page web** en utilisant le **HTML5**.

4.2. Utiliser les événements **onload** , **onunload**, **onmouseover**, **onmouseout** pour réaliser les fonctionnalités demandées → voir l'annexe 1 pour la documentation des événements **JavaScript**.

4.3. Tester votre page web avec plusieurs navigateurs (Firefox, Chrome et Edge) et indiquer s'il y a des problèmes de compatibilité avec le code **JavaScript**.

ANNEXE 1 : DOCUMENTATION JAVASCRIPT

Liens donnés à titre indicatif ! Vous êtes libre d'utiliser vos propres ressources !

- En français : Référence JavaScript : <http://www.toutjavascript.com/reference/reference.php?>
- En anglais : JavaScript Reference : <http://www.w3schools.com/jsref/default.asp>

Pour la programmation évènementielle :

- En anglais : http://www.w3schools.com/jsref/dom_obj_event.asp