

TP5

Exercice 1

Complétez le fichier `exo1.js` de façon que le document HTML contenu dans le fichier `exo1.html` présente un diaporama simple à l'utilisateur. En cliquant sur (l'image de) la flèche de droite, on affiche l'image suivante, et en cliquant sur (l'image de) la flèche de gauche, on affiche l'image précédente. Cet affichage est circulaire : quand on a affiché la dernière image et qu'on demande à afficher la suivante, on affiche la première image, et quand on a affiché la première image et qu'on demande à afficher la précédente, on affiche la dernière image.

Exercice 2

Reprenez l'exercice 1, mais dans cette nouvelle version, le diaporama est automatique : dès le chargement de la page, le diaporama se lance automatiquement et les images défilent à intervalle régulier, de façon circulaire.

La fonction utile pour réaliser cet exercice : [setInterval](#)

Exercice 3

Reprenez l'exercice précédent, mais dans cette nouvelle version, le diaporama peut être stoppé et redémarré simplement en cliquant sur l'image elle-même ! Autrement dit, au chargement de la page, le diaporama démarre automatiquement et on peut l'arrêter en cliquant sur l'image. Une fois arrêté, il suffit de cliquer à nouveau sur l'image pour le redémarrer.

Exercice 4

Complétez le fichier `exo4.js` de façon que le code HTML du fichier `exo4.html` affiche une horloge digitale. Cette horloge est affichée à l'aide de six images, deux images (pour les unités et les dizaines) pour les heures, deux images (pour les unités et les dizaines) pour les minutes et deux images (pour les unités et les dizaines) pour les secondes. Chaque seconde, l'horloge est mise à jour avec les nouvelles valeurs pour le nombre de secondes, de minutes et d'heures. Pour obtenir ces valeurs, il suffit de calculer la date courante et de les extraire de cette date via les fonctions `getHours`, `getMinutes` et `getSeconds`.

Exercice 5

Complétez le fichier `exo5.js` de façon que le code HTML du fichier `exo5.html` affiche une question type QCM à temps limité : après le chargement de la page, l'utilisateur dispose d'un temps limité pour cocher la bonne réponse. S'il coche une mauvaise réponse avant la limite, le message adéquat est affiché et il peut faire une nouvelle tentative. S'il coche la bonne réponse avant la limite, le message adéquat est affiché. S'il n'arrive pas à cocher la bonne réponse avant la limite, le message adéquat s'affiche. Enfin, s'il coche une réponse après la limite, un message s'affiche lui signalant qu'il a soit déjà bien répondu, soit déjà mal répondu.

