

Secteur Tertiaire Informatique Filière étude - développement.

Développer des composants d'interface

Créer des formulaires de saisie

JAVASCRIPT – Evaluation-Consignes

Accueil

Apprentissage

Période en entreprise

Evaluation





SOMMAIRE

I C	DBJECTIF	3
	CONSIGNES	
	TRAVAIL A REALISER	
III.1		
III.2	EXERCICE N°2 : FONCTION valNum	3
III.3	EXERCICE N°3: calculerSigne	4
III.4		4
III.5	EXERCICE N°5: FONCTION calculerPseudo	4
III.6	EXERCICE N°6 : FONCTION calculValider	4
III.7		
III.8	EXERCICE N°8: FONCTION getCookie	5
III α	EYERCICE N°Q · FONCTION acrire Accueil	



I OBJECTIF

Dans l'exercice, vous serez amenés à élaborer deux pages HTML distinctes :

- La première (InscriptionAstro.html) contenant un formulaire d'inscription d'un nouvel utilisateur dans lequel le champ PSEUDO sera calculé automatiquement. Les informations du formulaire seront stockées dans un cookie.
- La seconde (Accueil.html) contient un script permettant d'afficher automatiquement et sous forme de tableau les informations contenues dans le cookie, s'il existe;

II CONSIGNES

Vous avez le droit d'utiliser Internet pour rechercher des informations.

Lire attentivement l'ensemble de l'énoncé.

Réaliser dans un premier temps ce que vous savez faire, et réserver les exercices qui vous posent plus de problèmes pour la fin. Si vous ne savez pas faire une fonction, vous pouvez la simuler en retournant une valeur quelconque.

III TRAVAIL A REALISER

III.1 EXERCICE N°1: UN PEU DE HTML

Elaborer la page Inscription Astro. html qui doit contenir au moins :

- Une zone de titre de niveau 1
- Une zone de titre de niveau 2
- Une zone de texte libre
- Un formulaire qui lui-même est constitué de :
 - o Un champ texte **NomUtilisateur**
 - o Un champ texte **PrenomUtilisateur**
 - o Trois listes déroulantes ou champs pour saisir la **Date de Naissance**
 - o Un champ texte **Pseudo** qui sera **readonly**
 - o Un bouton de **validation**, qui sera désactivé par défaut.
 - o Un bouton **Reset** de réinitialisation

III.2 EXERCICE N°2: FONCTION VALNUM

Ecrire une fonction paramétrée qui renvoie la valeur numérique d'une chaine de caractères de la façon suivante :

- Faire la somme de la valeur de chaque caractère constituant la chaîne de caractères, sachant que a vaut 1 et z vaut 26.
- La fonction transforme avant de faire le calcul les minuscules en majuscules : maChaine.toUpperCase().

Cette fonction sera utilisée pour créer le pseudo du nouvel inscrit.

Vous pouvez utiliser la méthode **maChaine.charCodeAt(i)** qui renvoie le code ASCII du caractère en position i dans la maChaine. Le code ASCII de A est 65.



III.3 EXERCICE N°3: FONCTION CALCULERSIGNE

Ecrire un script qui renvoie le signe astrologique simplifié de l'utilisateur en fonction de son mois de naissance. Pour simplifier le calcul, le signe correspondra au mois dans lequel il commence (verseau en Janvier, Poisson en Février, Bélier en Mars, etc.)

Ci-dessous, les signes dans l'ordre à compter du mois de janvier : ["Verseau","Poisson","Belier","Taureau","Gémeaux","Cancer","Lion","Vierge","Balance","Scorpion ","Sagittaire","Capricorne","Verseau"]

III.4 EXERCICE N°4: FONCTION FORMOK

Ecrire un script qui renvoie

- vrai si les champs du formulaire ont été renseignés, à l'exception du champ pseudo,
- faux si un des champs n'a pas été renseigné (valeur ="").

Il est possible de savoir si un élément à la propriété readonly à l'aide de la méthode getAttribute(nomAttribut), qui renvoie vrai ou false, par exemple :

document.getElementById("slBody").getAttribute("readonly")

III.5 EXERCICE N°5: FONCTION CALCULERPSEUDO

Ecrire un script qui calcule le pseudo de l'utilisateur, lorsque les champs **nomUtilisateur**, **prenomUtilisateur** et les **champs constituant la date de naissance** ont été remplis, de la façon suivante :

- Le pseudo = signe astrologique + (valeur numérique du nom+valeur numérique du prénom).
- Une fois le pseudo calculé, le bouton **Valider** pourra être activé.

III.6 EXERCICE N°6: FONCTION CALCULVALIDER

Ecrire un script qui:

- s'exécute lorsque l'utilisateur clique sur le bouton **Valider**,
- enregistre les valeurs des champs du formulaire dans un cookie,
- puis affiche la page Accueil.html

Indications complémentaires :

- Ne pas utiliser le point-virgule pour séparer les différentes variables et leur valeur que vous stockez dans un cookie.
- Vous pouvez simuler la création de plusieurs cookies, à la suite, si le nom des variables est à chaque fois différent.
- Pour récupérer la valeur d'un cookie, procéder normalement en repérant le nom de la variable suivi d'un signe = ; sa valeur sera bien terminée par un point-virgule.

III.7 EXERCICE N°7: FONCTION NBJOURSANNIV

Ecrire une fonction qui renvoie le nombre de jours restant avant l'anniversaire de l'utilisateur.

Indications complémentaires :



- Il est possible de créer un objet **Date** en indiquant le mois, le jour et l'année.
 Var newDate= new Date(leMois, leJour, lAnnee);
- Les numéros de mois vont de 0 (janvier) à 11 (décembre).
- Vous pourrez utiliser les méthodes suivantes pour cet exercice :
 - o maDate.getDate(): renvoie le jour du mois
 - o maDate.getMonth(): renvoie le mois sous forme d'un entier de 0 à 11
 - o maDate.getYear(): renvoie l'année d'une date
 - o **var dateCourante=new Date()** : affecte à la variable dateCourante la valeur de la date système.
 - o **var dateAnniv=new Date(leMois, leJour, lAnnee)** : renvoie un objet date correspondant à la date indiquée par les paramètres.

III.8 EXERCICE N°8: FONCTION GETCOOKIE

Créer une fonction qui permet de récupérer la valeur d'une variable stockée dans un cookie.

III.9 EXERCICE N°9: FONCTION ECRIREACCUEIL

Cet exercice consiste à créer la page **Accueil.html** gui affichera :

- Les informations stockées dans le cookie.
- Le nombre de jours restant jusqu'au prochain anniversaire de l'utilisateur.

Créer une fonction qui écrira dans la page accueil.html et sous forme de tableau, les données du cookie, à savoir :

- Le nom de l'utilisateur.
- Le prénom de l'utilisateur.
- La date de naissance.
- Le pseudo.
- Le nombre de jours restant jusqu'au prochain anniversaire, à l'aide de la fonction créée dans l'exercice n° 8.

Etablissement référent

AFPA Champs Sur Marne

Equipe de conception

I.C RIGAL

Reproduction interdite

Article L 122-4 du code de la propriété intellectuelle.
«toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droits ou ayants cause est illicite. Il en est de même pour la traduction, l'adaptation ou la reproduction par un art ou un procédé quelconques.»

Date de mise à jour 2008 afpa © Date de dépôt légal mois année

