JavaScript - Session 3

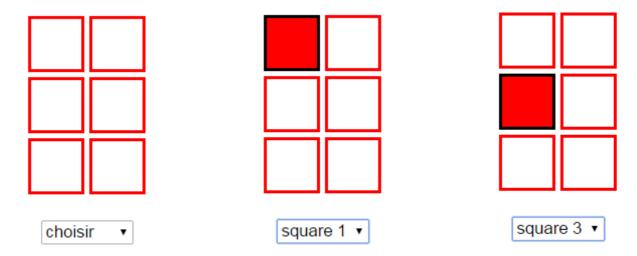
Le code HTML sera écrit dans un fichier index.html (un seul index par dossier).

Le point de départ de vos programmes est une fonction init() activée avec l'attribut onload sur body.

Le code JS sera rédigé dans un **fichier app.js** placé dans un dossier /js. **Attention =>** on n'utilisera jamais ici de variables globales. Utiliser le scope des fonctions

Exercice 1: Lequel choisir?

1/ Reproduire en HTML + CSS en respectant le modèle suivant (Figures A, B et C) :



2/ Créer une fonction JS selectionnerCarre()

En partant de la figure A, cette fonction observe les changements d'options pour obtenir le comportement des figures B et C, etc. Tous les carrés doivent être activables. Le retour à l'option « choisir » doit réinitialiser la sélection (vide).

Indices: <select>, <option>, <div>, value (attribut), addEventListener()...

Exercice 2: topScroll

1/ Créer un bouton HTML placé en bas d'une page.

La hauteur de page sera suffisante pour activer la scroll-bar du navigateur.

2/ Créer une fonction JS goToPageTop(vitesse)

Au click sur le bouton, cette fonction permet de remonter progressivement en haut de la page. Le paramètre vitesse sert à configurer la vitesse de défilement.

Voir la vidéo fournie pour un aperçu du comportement attendu.

Indices: window.scrollBy, document.body.scrollTop || document.documentElement.scrollTop, window.setTimeout, window.clearTimeout

On peut aussi s'inspirer de la fonction fade() présentée sur cette page: http://vanilla-js.com/

Exercice 3: Mouse tracker

1/ Créer un programme permettant d'activer ou de désactiver un « tracker » pour la souris. Si activé, une div suivra les déplacements horizontaux et verticaux de la souris, sans la recouvrir. Si désactivé, une animation sera déclenchée pour masquer le tracker et désactiver la fonction de suivi.

Voir la **vidéo fournie** pour un aperçu du comportement attendu.

Indices: addEventListener(), voir @ event, position:absolute, top, left, innerHTML