

# [Défi] Un convertisseur binaire

**Objectif :** L'utilisateur entre un message dans le champs du formulaire et appuie sur le bouton « *convert* ». Le programme convertit le texte en binaire.

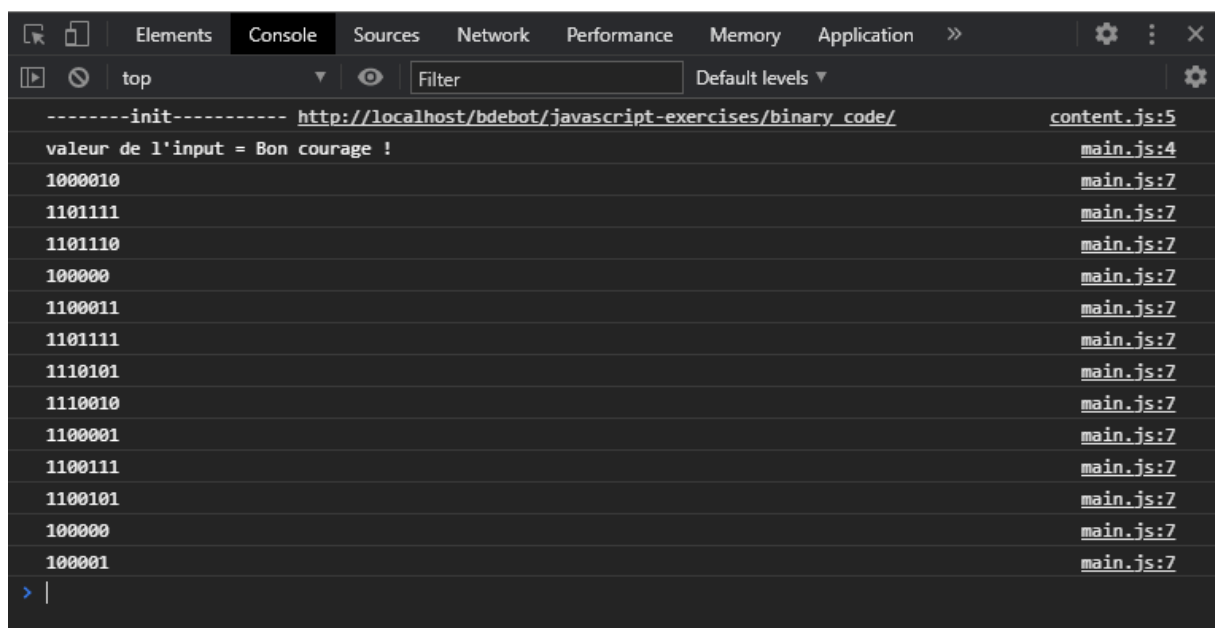
Enter your message here:

Bon courage !

convert

The binary code is :

1000010,1101111,1101110,100000,1100011,1101111,1110101,1110010,1100001,1100111,1100101,100000,100001



## Cadre de travail :

Créez un fichier « *index.html* » avec le contenu suivant :

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en" dir="ltr">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Binary encryption</title>
  </head>
  <body>
    <label for="code">Enter your message here:</label><br>
```

```

<textarea type="text" id="msgToCode" value=""></textarea><br>
<input type="submit" value="convert" id="convert"><br>
<p>The binary code is :</p>
<p id="crypted"></p>
<script type="text/javascript" src="main.js"></script>
</body>
</html>

```

**Vous n'avez plus à toucher au HTML, tout ce que vous coderez pour réussir ce défi se passe dans le fichier JavaScript.**

Créez ensuite le fichier « *main.js* », déclarez une constante « *convert* » qui sélectionne au moyen d'un « *getElementById* » l'*input* de type « *submit* » qui a l'id « *convert* ». Écoutez l'évènement « au clic » sur l'*input* et développez la fonction dans cet écouteur d'évènement :

```

const convert = document.getElementById("convert") ;

convert.addEventListener("click", function() {
    // Votre code ici
});

```

**Consigne :** n'utilisez pas le paramètre « *onclick* » dans le HTML, utilisez donc l'« *addEventListener* » dans le JS pour développer la fonction. Utilisez des « *console.log* » pour pouvoir contrôler les résultats dans la console. Utilisez l'instruction « *let* » pour déclarer une variable « *code* » qui récupère la « *value* » entrée par l'utilisateur dans le champs du formulaire. Utilisez une seconde instruction « *let* » pour déclarer une variable « *crypted* » qui contient un tableau. Remplissez ce tableau au moyen d'une boucle.

### Les fonctions en JS utiles à connaître :

- Number()
- charCodeAt()
- toString()
- push()

