

# Exercices – Javascript Event

Version : 1.0

L'objectif de ces exercices est mettre en pratique la gestion des événements de la souris ou du clavier.

## *Exercice 1 : Utilisation des propriétés des éléments*

---

1. Télécharger le fichier [exo01.html](#).
2. Dans la fonction Init() :
  1. identifier chacun des trois éléments du formulaire ;
  2. affecter le gestionnaire soumission à l'événement click sur le bouton de soumission, et le gestionnaire remise\_a\_zero à l'événement click sur le bouton de... remise à zéro.
3. La fonction soumission se contente d'afficher le texte saisi dans le champ texte ;
4. La fonction de remise à zéro remet le champ de saisie à sa valeur par défaut.

## *Exercice 2 : Changements de contenus (rollover)*

---

1. Télécharger le fichier [exo02.html](#).
2. Modifier l'image quand la souris la survole : afficher bouton\_send\_1.gif quand la souris est au-dessus de l'image, quand la souris sort de l'image afficher bouton\_send\_0.gif.
3. Modifier le curseur quand la souris survole l'image : affecter le curseur avec pointer quand la souris est au-dessus de l'image, remettre le curseur par default quand le curseur sort de l'image.

## *Exercice 3 : Utilisation simple d'un gestionnaire d'événement*

---

1. Télécharger le fichier [exo03.html](#).
2. Dans la fonction Init(), identifier l'élément span1 ; lui affecter le gestionnaire d'événement mgestionnaire en réponse à un clic de souris.
3. Dans le gestionnaire, changer la couleur de fond de l'élément courant (objet this).

## *Exercice 4 : Manipulation des gestionnaires d'événements*

---

Dans tout cet exercice, pour des raisons de simplicité, nous nous limiterons à un code standard (et donc non supporté par Internet Explorer).

### **Affichage de coordonnées**

1. Télécharger le fichier [exo04.html](#).
2. Dans la fonction Init() :

1. Identifier les deux cadres ;
2. Ajouter un gestionnaire d'événement associé à l'événement mousemove, lançant la fonction dessine, appliqué à l'élément d'identifiant petitcadre.
3. Dans la fonction dessine, afficher dans la console les coordonnées du pointeur.

### Tracé de dessin

A la place de la console, nous allons lancer le dessin dans le calque d'identifiant grandcadre. Pour cela :

1. Créer un nouvel élément div ;
2. L'ajouter au grand cadre ;
3. La propriété de style position de cet élément vaut "absolute", sa classe est "point" ;
4. Son abscisse doit être égale à  $3 * (\text{abscisse du pointeur} - 600)$ , son ordonnée à  $3 * (\text{ordonnée du pointeur} - 450)$ .

### Lever de crayon

Trouver un moyen afin que, lorsque l'on clique dans le petit cadre, on puisse à volonté abaisser ou suspendre le crayon dans le tracé dans le grand cadre.

## *Exercice 5 : Manipulation des gestionnaires d'événements (suite)*

---

Cet exercice poursuit et étend l'exercice précédent.

### Changement de couleur

1. Dans la fonction Init() :
  1. Identifier l'élément d'identifiant "info" ;
  2. Initialiser une variable couleur à "blue" ;
  3. Changer la couleur du texte de l'élément d'identifiant "info" à couleur, ainsi que son contenu HTML (au chargement de la page, le texte "blue" devrait donc apparaître en bleu) ;
  4. Changer la couleur de fond du div tracé de manière à ce que soit couleur.
2. Dans la fonction crayon :
  1. Tester si la touche Ctrl était enfoncée lors du clic. Si oui, si couleur valait "blue", la mettre à "red" ; sinon, la mettre à "blue" ;, puis changer la couleur du texte de l'élément d'identifiant à couleur, ainsi que son contenu HTML ;
  2. Complémenter la fonction dessin.