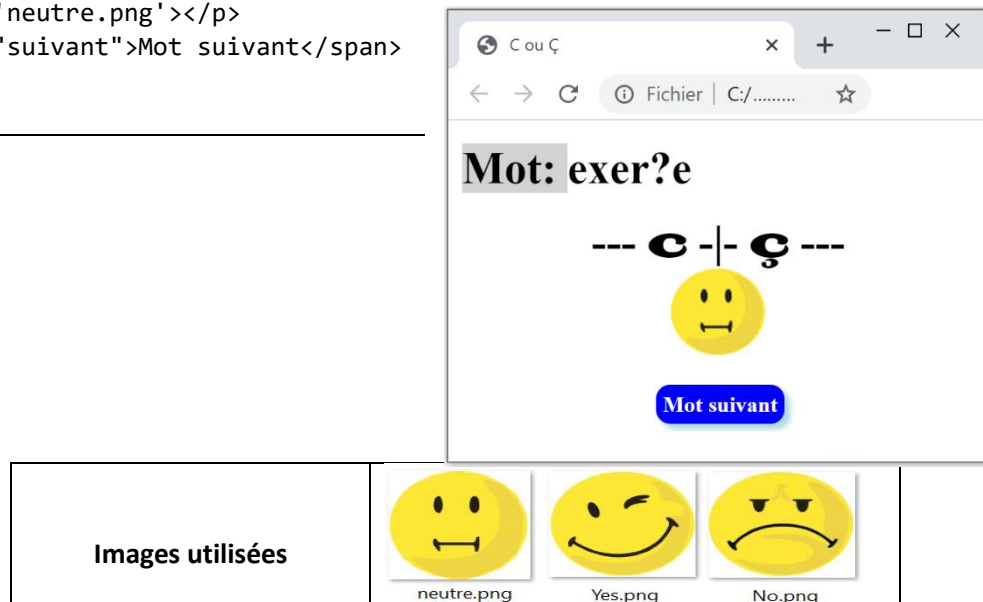


Exercice

On considère la page Web suivante, ainsi que le code « HTML » correspondant:

```
</body>
  <p><strong>Mot: </strong><span> </span></p>
  <div>
    <p>--- <span class="reponse">c</span> -|- <span class="reponse">ç</span> ---
    <img src='neutre.png'></p>
    <span id="suivant">Mot suivant</span>
  </div>
</body>
```



La page propose un test de français, qui consiste à déterminer si le mot proposé s'écrit avec un « c » ou un « ç ».

- La lettre « c » suivie d'un « e », d'un « i » ou d'un « y » correspond toujours au son « s ».
- Quand la lettre « c » est suivie d'un « a », d'un « o » ou d'un « u », on écrit « ç » si l'on veut avoir le son « s ».

Principe du test

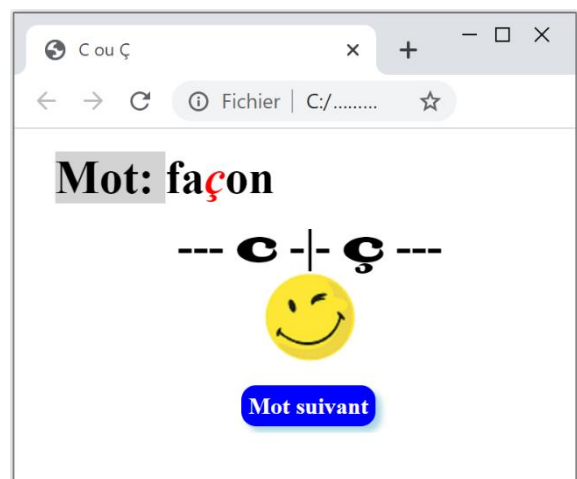
- L'ensemble de mots à vérifier est placé dans un tableau où le caractère (c/ç) est remplacé par un point d'interrogation « ? ».
{ "exer?e", "fa?on", "fa?ial", "gla?on", "re?u", "ma?on",
"?erise", "pou?e", "gar?on", "for?e", "a?ide" }
- L'utilisateur clique sur le caractère « c » ou « ç », une des images « Yes.png » et « No.png » sera alors affiché selon que la réponse est « correct » ou « fausse ».
- Une fois tous les mots du tableau sont vérifiés, le test se termine par l'affichage du score (nombre de réponse correcte/nombre total des mots).

1-

Cette page indique

Votre score est: 7/11

OK

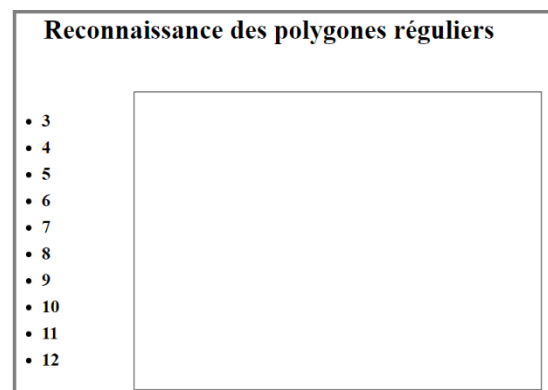


Exercice

N.B. Dans tout l'exercice la gestion des événements doit être à l'extérieur des balises « HTML »

On considère la page Web suivante, ainsi que le code « HTML » correspondant:

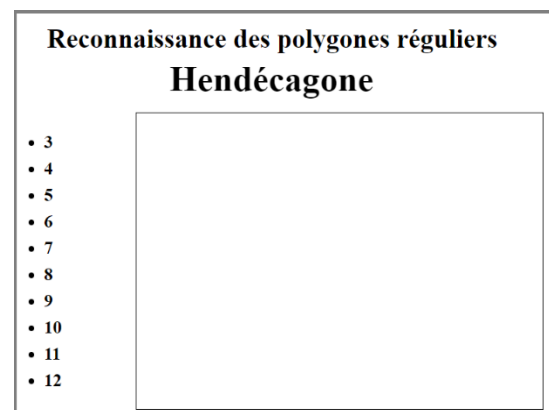
```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head><title>Les polygones</title><meta charset="utf-8">
  <style>
    div{text-align:center}
    table{width:50%;margin:auto}
    td{width:75%;border:1px solid}
    li{margin-top:5px;text-align:left}
    span{visibility:hidden}
    .visible{visibility:visible;font-weight:bold}
  </style></head><body>
  <div>
    <h2>Reconnaissance des polygones réguliers</h2>
    <h1></h1>
    <span id="brv">Bravo</span>
    <table>
      <tr>
        <th>
          <ul>
            <li>3</li><li>4</li><li>5</li><li>6</li><li>7</li>
            <li>8</li><li>9</li><li>10</li><li>11</li><li>12</li>
          </ul>
        </th>
        <td><img src=""></td>
      </tr>
    </table>
  </div> </body>
```



La page propose un test de reconnaissances de polygones réguliers (un polygone dont tous les côtés et tous les angles intérieurs ont la même mesure.)

Au chargement de la page,

- on demande à l'utilisateur de saisir son prénom, avec comme prénom par défaut « Foulén ».
- le nom d'un polygone pris au hasard sera affiché en « h1 ».



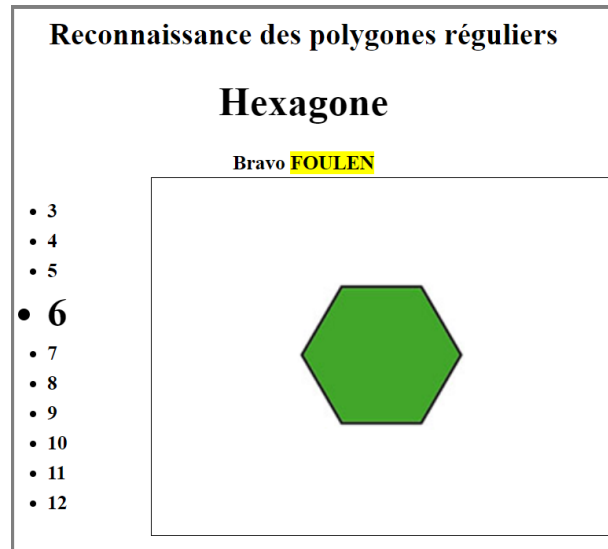
1- Ecrire le code « Javascript » qui permet de faire ce travail.

Liste des noms des polygones réguliers (avec le nombre d'arêtes correspondants) utilisés dans cet exercice :

Triangle(3) – Carré(4) – Pentagone(5) – Hexagone(6) – Heptagone(7) – Octogone(8) – Ennéagone(9) – Décagone(10) – Hendécagone(11) – Dodécagone(12)

Si l'utilisateur clique sur le bon nombre d'arêtes affiché à gauche,

- l'image correspondante au polygone ayant un nombre d'arête égal à celui choisi par l'utilisateur sera affiché dans le cadre,
- Le nombre cliqué aura une taille de caractère de « **2em** »,
- Le mot « **Bravo** » du span caché devient visible grâce à la classe « **visible** » à qui on ajoute le prénom préalablement saisi ». (le prénom sera marqué en jaune fluorescent)



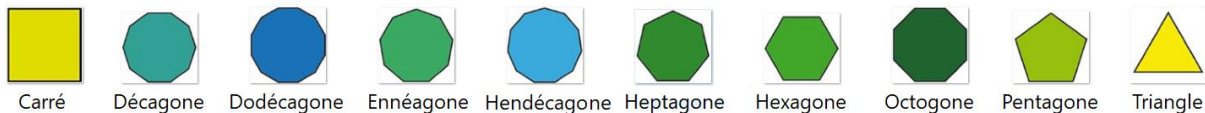
Si l'utilisateur clique sur un nombre incorrect

- Le message « Erreur » sera affiché en alert

2- Ecrire le code « Javascript » qui permet de faire ce traitement.

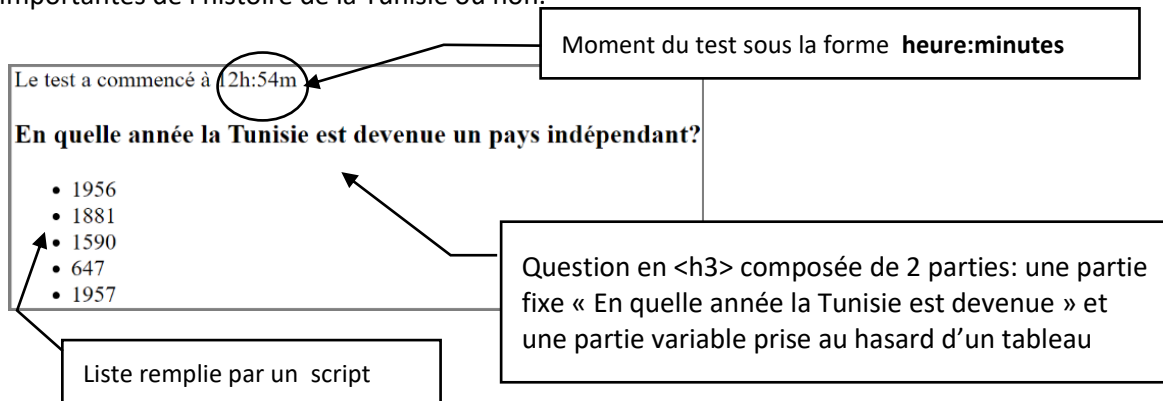
On utilise des images « png » qui se trouvent dans un dossier « polygones », ce dossier se trouve dans le même dossier de travail que le fichier « HTML »

Images utilisées



Exercice

On désire réaliser une page Web qui permet de tester si l'utilisateur arrive à connaître des dates importantes de l'histoire de la Tunisie ou non.



Principe du test.

- En cliquant sur une mauvaise réponse, l'utilisateur sera averti par un message d'erreur.
- En cliquant sur une bonne réponse pour **la première fois**, le message « Bravo, ça vous a pris 9 seconde(s) pour le deviner » sera affiché (« 9 » est le nombre de secondes qui se sont écoulées entre le début du test et le clic sur la bonne réponse).
- Si l'utilisateur clique une autre fois sur la bonne réponse, seul le message « Correct » sera affiché.
- Le code HTML de la page est le suivant :

```
<body>
  <p></p>
  <ul id="L1"></ul>
</body>
```

Travail demandé

Les questions sont stockées dans un tableau sous la forme d'une chaîne de caractère formée par la question suivie de « *** » suivie de la réponse.

un pays indépendant?***1956
un protectorat français?***1881
une province de l'empire ottoman?***1590
une province de l'empire arabe?***647
une république?***1957

- 1- Ecrire le code Javascript qui permet d'afficher au chargement de la page
 - Le message « Le test a commencé à Xh:Xm »
 - La question complète « En quelle année la Tunisie est devenue xxxxxxxxxxxxxxxxxx ? »
 - Remplir la liste par les réponses (années).
- 2 - Ecrire le code Javascript qui permet de valider le choix de l'utilisateur en affichant le message adéquat (« Erreur », « Correct » ou « Bravo, ça vous a pris X seconde(s) pour le deviner »)

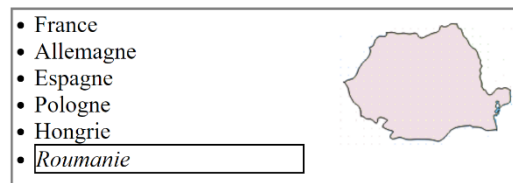
Exercice N°2:

Extrait du fichier « `geographie.html` »

```
<head>
  <title>Pays</title> <meta charset="utf-8">
  <style>
    ul{float:left;width:30%;font-size:1.5em}
    table{clear:left}
  </style>
</head>
<body>
  <p></p>
  <ul>
    <li>France</li>
    <li>Allemagne</li>
    <li>Espagne</li>
    <li>Pologne</li>
    <li>Hongrie</li>
    <li>Roumanie</li>
  </ul>
  <figure></figure>
  <table>
    <tr> <td><img src='cartes/Ho.png'></td><td><img src='cartes/Pol.png'></td>
      <td><img src='cartes/Al.png'></td></tr>
    <tr> <td><img src='cartes/Fr.png'></td><td><img src='cartes/Esp.png'></td>
      <td><img src='cartes/Ro.png'> </td></tr>
  </table>
</body>
```

Nous avons les images des cartes géographiques de six pays, les fichiers images (« *"France.png"*, *"Espagne.png"*, *"Allemagne.png"*, *"Pologne.png"*, *"Roumanie.png"* et le *"Hongrie.png"* ».) se trouvent dans le même dossier que le fichier « `geographie.html` ».

Le but de l'exercice est d'afficher la carte géographique du pays sélectionné dans la liste.



Ecrivez le code javascript qui permet de modifier la mise en forme du pays choisi et d'afficher sa carte.

Ajouter le code « javascript » qui permet de

- modifier l'image du drapeau par l'image correspondante animée au survol de la souris
- Vérifier que l'utilisateur reconnaît le drapeau du pays sélectionné.

