

Module : Programmation Web
TP3 : Java-Script

Exercice 1 : Créer les trois formulaires suivants :

Formulaire 1

nom :

pseudo (login) :

mot de passe :

mot de passe (recommencer) :

fichier (photo) :

- Pour le moment l'évènement « submit » n'est pas géré. Les données insérées dans les champs de texte seront validées avec des scripts JavaScript.
- La balise « form » doit avoir les attributs « enctype="multipart/form-data" » et « method="post" » pour pouvoir envoyer correctement au serveur le contenu du fichier chargé.

Formulaire 2

Informations personnelles

Votre nom?

Votre prénom?

Votre e-mail?

Veillez indiquer votre type de bac:

☒ bac S

☐ bac STI

☐ bac STT

☐ autre

- Utiliser la balise «label» pour définir le nom du champ de texte. l'attribut « for » de la balise « label » doit être égal à l'attribut « id » de la balise « input » correspondante.

Formulaire 3

Informations sur ce semestre

Dans quel groupe êtes vous?

S1-A

Votre numéro?

vous choix d'option :

☐ Allemand

☐ sport

Valider  Effacer 

- La liste déroulante comprend les options suivants : "S1-A", "S1-B", "S2-A", "S2-B", ...

Module : Programmation Web
TP3 : Java-Script

Exercice 2 :

Ecrire une fonction JavaScript qui affiche la table de multiplication d'une valeur donnée en paramètre. Avant l'appel à la fonction la valeur doit être saisie par l'intermédiaire d'une fenêtre de dialogue.

Exercice 3 :

Ecrire en JavaScript le jeu (devine). Le programme choisit un nombre au hasard entre 0 et 100 que l'utilisateur doit deviner en un nombre minimum de coups. Pour cela, il propose des nombres et à chaque proposition le programme répond si la valeur à trouver est plus petite ou plus grande. Quand la valeur est trouvée, on affiche dans une fenêtre le nombre de tentatives effectuées. Veillez à bien découper votre script en fonctions et à utiliser le bon format de boîte de dialogue en fonction des cas.

Pour la génération aléatoire, vous utiliserez la fonction :

```
//renvoie un nombre pseudo-aleatoire entre min et max
function nbAlea(min, max) {
    var nb = min +(max-min+1)*Math.random();
    return Math.floor(nb);
}
```

Exercice 4 :

1. Créer un fichier HTML contenant :
 - Un formulaire disposant d'une zone de saisie contenant par défaut la valeur 5 ;
 - Un formulaire contenant 5 boutons à choix unique pour des valeurs de 1 à 5 ;
 - Un formulaire contenant un menu déroulant proposant les valeurs allant de 1 à 5.
2. Modifier le fichier précédent afin d'avoir un bouton de soumission pour chacun des formulaires. Un clic sur le bouton doit entraîner l'ouverture d'une page **resultat.html**.
3. Écrire pour chaque formulaire de la section précédente une fonction JavaScript qui génère automatiquement ce formulaire. Modifier les fonctions précédentes de sorte que l'utilisateur saisit la valeur maximale des formulaires dans une fenêtre de dialogue (la valeur maximale par défaut est 10).