

TD n° 02 - JavaScript Module 2105

1 Jeu d'échecs :

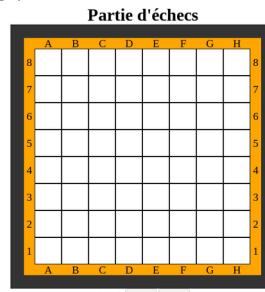
On désire pouvoir rejouer les coups d'une partie d'échecs sur une page WEB.



Figure 1

Garry KASPAROV contre Anatoly KARPOV le 15/12/1990

- 1) A partir du fichier `echecs.html`, ajouter du code JavaScript pour fabriquer une variable correspondant à la balise HTML dont l'id est `echiquier`, puis exécuter la fonction `createEchiquier()` sur cet objet. Cela doit créer un contenu basique dans l'échiquier.



- 2) Modifier la fonction précédente pour changer la classe des cases de l'échiquier 1 fois sur 2 (utiliser les valeurs `blanc` ou `noir`) sachant que la case A8 est blanche.
- 3) On veut ensuite ajouter les pièces sur l'échiquier. Utiliser les variables `noirs` et `blancs` définies dans le fichier JavaScript fourni pour changer les contenu HTML des cases indiquées (voir identifiants des cases dans le source HTML). Par exemple, la case A8 doit contenir une tour noire (code HTML `&9320;`), la case B8 un cavalier noir (code HTML `&9322;`), etc.
On pourra faire 2 boucles `for(k in XXX)` pour parcourir les données des variables `noirs` et `blancs`.
- 4) Comment, lorsque l'on clique sur le bouton « next », indiquer le numéro du coup dans la balise `span` et les cases de début et de fin dans la balise `p` (voir figure 1) ?
- 5) Comment déplacer alors sur l'échiquier, la pièce de la case début à la case fin ?
- 6) Comment revenir en arrière lorsque l'on clique sur « prev » ?