

# TP0 : Découverte du JS

---

Dans ce TP, nous allons créer une appli ludique qui génère des histoires absurdes au hasard.

## Résumé du projet

On vous a fourni du code HTML/CSS brut ainsi que quelques chaînes de caractères et fonctions JavaScript : vous devez écrire le code JavaScript nécessaire pour transformer ces éléments en un programme fonctionnel, qui fera les choses suivantes :

- Générer une histoire absurde quand on appuie sur le bouton "Generate random story" (Générer une histoire au hasard).
- Remplacer dans l'histoire le nom par défaut "Bob" par un nom personnalisé, dans le cas où le champ "Enter custom name" (Entrer un nom personnalisé) a été complété avant que le bouton "Générer" soit déclenché.
- Convertir les unités de poids et de température par défaut (américaines) vers leurs équivalents britanniques si le bouton "radio UK" a été coché avant que le bouton "Générer" soit déclenché.
- Générer une nouvelle histoire absurde au hasard quand on appuie à nouveau sur le bouton (et encore une, et encore une...)

Exemple:

**Enter custom name:**

John

**US** ☒ **UK** ☐

Generate random story

It was 94 fahrenheit outside, so Willy the Goblin went for a walk. When they got to the White House, they stared in horror for a few moments, then turned into a slug and crawled away. John saw the whole thing, but was not surprised — Willy the Goblin weighs 300 pounds, and it was a hot day.

## Point de départ

- Créer un fichier `main.js` qui contiendra le code Javascript (vide au début)
- Créer un fichier `index.html` qui référence ce script (en insérant une balise `<script>` dans votre code HTML en référençant `main.js`. Mettez-la juste avant de refermer la balise `</body>`.)

## Consignes :

1. Dans le fichier de texte brut, copiez tout le code présent sous le titre "1. COMPLETE VARIABLE AND FUNCTION DEFINITIONS" et collez-le en haut du fichier `main`.
2. Maintenant regardons la deuxième section du fichier de texte brut : "2. RAW TEXT STRINGS". Cette section contient des chaînes de caractères qui vont se comporter comme des entrées (input) dans notre program. L'idée est que vous intégrez ces variables internes dans `main.js`:
  - Stockez la première longue chaîne de caractères (string) dans la variable `storyText`.
  - Stockez le premier groupe de trois strings dans le tableau `insertX`.
  - Stockez le deuxième groupe de trois strings dans le tableau `insertY`.
  - Stockez le troisième groupe de trois strings dans une tableau `insertZ`.

3. Copiez le code qui se trouve sous le titre "3. EVENT LISTENER AND PARTIAL FUNCTION DEFINITION" et collez-le en bas de votre fichier main.js principal. Cela ajoute un gestionnaire d'événements pour les clics à la variable randomize de telle sorte que quand on clique sur le bouton associé, la fonction `result()` se lance.
4. Complétez la fonction `result()` pour finir le projet.

Indications:

- Pour convertir les températures de degrés Fahrenheit en degrés Celsius, soustrayez 32 et multipliez par 0,5556 (ou 5/9).
- Pour convertir le poids de pounds en stone, multipliez par 0,0714286.