

TP MANIPULATION DE DOM

API Selector, API `classList`, l'Objet Event

CONTEXTE

Le but de ce TP est de vous permettre d'apprendre les bases de JavaScript tout en vous amusant à travers le développement d'un mini-jeu amusant et interactif où le joueur doit pouvoir contrôler le comportement et l'apparence d'un carré rouge sur une page web en utilisant des boutons et des flèches du clavier.

TRAVAIL A FAIRE

Question 1

Au clic sur le switch « Activez ou désactivez redSquare Experiment » :

- Ajoutez/supprimez la classe **is-active** à la `<div>` ayant la classe **redsquare-app**.
- Ajoutez/supprimez l'attribut `disabled` sur les boutons contenus dans la div ayant la classe **redsquare-controls**. Permutez les classes css **btn-light** avec **btn-primary**.

Question 2

Lorsque l'application est activée, le clic sur le bouton « **Agrandir** » doit agrandir l'élément ayant la classe `square` de 20px (en largeur et en hauteur).

Question 3

Lorsque l'application est activée et si la taille de l'élément `square` est supérieure à 50px, le clic sur le bouton « **Rétrécir** » doit diminuer l'élément ayant la classe `square` de 20px (en largeur et en hauteur).

Question 4

Lorsque l'application est activée, le clic sur le bouton « **Forme : disque** » doit transformer l'élément ayant la classe square en un disque de mêmes dimensions.

Question 5

Lorsque l'application est activée, le clic sur le bouton « **Forme : carré** » doit transformer l'élément ayant la classe square en un carré de mêmes dimensions (aucun effet si celui-ci est déjà un carré).

Question 6

Programmez des instructions pour que **lorsque l'application est activée**, l'élément ayant la classe square puisse se déplacer de 20px dans toutes les directions à l'aide des flèches directionnelles de votre clavier ().

Aide : <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/API/KeyboardEvent/key>