PROGRAMMATION WEB AVANCEE

TP4: WebStorage

EXERCICE 1

Écrire un code permettant d'afficher à chaque chargement de la page le nombre de visites effectuées.

EXERCICE 2

Reprendre l'exercice2 du TP1. Effectuer le lien à l'exercice 1 TP3.

Ajouter un lien à l'exercice3 du TP3.

Ajouter un webstorage pour indiquer au prochain chargement de la page le nombre de vidéos correctement deviné et les titres de ceux qu'on n'a pas reconnus.

L'affichage doit toujours se faire dans la page (div arrière plan gris et texte gras rouge pour les titres et bleu pour la valeur numérique).

EXERCICE 3

Créer un formulaire qui contiendra les champs : nom, prénom et message (texte area). Ajouter les boutons *Confirmer* et *Effacer*.

Si l'utilisateur clique sur le bouton *Confirmer*, les informaions saisies seront sauvegarder dans un webstorage et seront affichées dans un div (mettre en forme le div et le contenu).

Si on appuie sur *Effacer*, le contenu des différents champs sera effacé et le bouton aura comme texte affiché *Rétablir* car on peut appuyer sur le bouton *Effacer* par erreur. Le clic sur le bouton *Rétablir* doit pouvoir nous permettre de réafficher le contenu des différents champs. Utilser pour cela un webstorage.

EXERCICE 4

Reprendre l'exemple WS 3.

Remettre en forme

Ajouter : une liste de choix pour choisir la langue : anglais ou français. Sauvegarder le choix et les textes correspondants

Ajouter une liste de choix pour choisir la couleur de fond et la couleur du texte

Ajouter la sauvegarde des styles pour une nouvelle session

Ajouter le bouton visualiser qui permet de visualiser le bonhomme que vous allez créer. Si ce bouton est cliqué, sauvegarder une variable état que vous mettrez à vrais (faux sinon) dans le webstorage .

Lors d'une prochaine visite au site et si cette variable est à vrai visualiser automatiquement le bonhomme. et le bouton aura la valeur "Cacher".

Utiliser pour les styles, vous devez utiliser la propriété classList.

Bonhomme est créer à l'aide de l'API SVG

