

TP 2 : JavaScript

Exercice 1 : Diaporama avec des flèches

Complétez le fichier **exo1.js** de façon que le document HTML contenu dans le fichier **exo1.html** présente un diaporama simple à l'utilisateur.

- En cliquant sur (l'image de) la flèche de droite, on affiche l'image suivante, et en cliquant sur (l'image de) la flèche de gauche, on affiche l'image précédente.
- Cet affichage est circulaire : quand on a affiché la dernière image et qu'on demande à afficher la suivante, on affiche la première image, et quand on a affiché la première image et qu'on demande à afficher la précédente, on affiche la dernière image.

Exercice 2 : Diaporama cliquable

Reprenez l'exercice précédent, mais cette fois en rendant l'image elle-même **cliquable**.

- Dans cette version, on affiche l'image suivante en cliquant sur l'image elle-même. Remarquez que dans cette version on ne peut afficher que l'image suivante.
- L'affichage est toujours circulaire : quand on a affiché la dernière image et qu'on demande à afficher la suivante, on affiche la première image.

Exercice 3 : Diaporama (Galerie)

Complétez le fichier **exo3.js** de façon que le document HTML contenu dans le fichier **exo3.html** affiche :

- Une galerie d'images de taille réduite ;
- Afficher l'image en taille normale ainsi que sa légende, respectivement dans l'élément IMG et dans l'élément P prévus à cet effet, lors du survol de l'une de ces images avec la souris.

La légende est la valeur de l'attribut **title** des images de taille réduite.

Exercice 4 : Diaporama automatique

Reprenez l'exercice 2, mais dans cette nouvelle version, le diaporama est **automatique** :

- Dès le chargement de la page, le diaporama se lance automatiquement et les images défilent à intervalle régulier.
- Comme dans l'exercice 2, les images défilent de façon circulaire.

La fonction utile pour réaliser cet exercice : **setInterval**

Exercice 5 : Diaporama (Play/Pause)

Reprenez l'exercice précédent, mais dans cette nouvelle version, le diaporama peut être stoppé et redémarré simplement en cliquant sur l'image elle-même ! Autrement dit :

- Au chargement de la page, le diaporama démarre automatiquement et on peut l'arrêter en cliquant sur l'image.
- Une fois arrêté, il suffit de cliquer à nouveau sur l'image pour le redémarrer.

Exercice 6 : QCM chronométré

Complétez le fichier **exo8.js** de façon que le code HTML du fichier **exo8.html** affiche une question type QCM à temps limité :

- Après le chargement de la page, l'utilisateur dispose d'un temps limité pour cocher la bonne réponse.

- S'il coche une mauvaise réponse avant la limite, le message adéquat est affiché et il peut faire une nouvelle tentative.
- S'il coche la bonne réponse avant la limite, le message adéquat est affiché.
- S'il n'arrive pas à cocher la bonne réponse avant la limite, le message adéquat s'affiche.
- Enfin, s'il coche une réponse après la limite, un message s'affiche lui signalant qu'il a soit déjà bien répondu, soit déjà mal répondu.