

TP 1 : JavaScript

Exercice 1 : Page HTML de base

Objectif : Création de votre Cv en html

Votre CV est généralement constitué de 5 parties :

- 1) Présentation : les informations personnelles
- 2) Parcours académique
- 3) Compétences
- 4) Expérience professionnelle & stages
- 5) Loisirs

Chacune de ces parties est constitué d'un paragraphe (div, p) contenant un titre (h1-h6) et le contenu (div, p). Pour créer des listes/puces (ul/ol) et le contenu de chaque élément (li). Pour mettre en gras (b,strong, em), italique(i) et souligné (u).

Exercice 2 : HTML et JavaScript

- 1) Déclarer deux variables **x** et **y** et leur affecter des valeurs entières. Calculer la somme dans une troisième variable **z** et afficher le résultat dans une boîte de dialogue.
- 2) Remplir le nom à partir de la boite de dialogue et afficher **"bienvenue +nom"** lu. Utiliser **prompt()**.
- 3) Créer un fichier HTML contenant un bouton. Ajouter la fonction JavaScript qui permet d'afficher "Hello World !" lorsque l'on clique sur le bouton.
- 4) Ajouter un champ de saisie texte au fichier HTML. Ajouter la fonction JavaScript qui permet d'afficher le contenu de ce champ de saisie lorsque l'on clique sur le bouton.

Exercice 3 : JavaScript Conditions et boucles

- 1) Ecrire un programme qui permet d'afficher le jour de la semaine à l'aide de la fonction **jourDeLaSemaine()** en cliquant sur un bouton. Utiliser le **switch**.
- 2) Au click :
 - Sur le premier bouton, lancez la fonction **boucle()** qui créer un tableau de 10 éléments et utiliser une **boucle for** pour le remplir de sorte que l'élément **i** du tableau contienne **i²**. Affichez le tableau dans une boîte d'alerte.
 - Sur le second bouton, lancez la fonction **boucle2()** qui demande à l'utilisateur via un prompt de saisir la longueur souhaitée du tableau, puis crée ce tableau et utilise une boucle for pour le remplir de sorte que l'élément **i** du tableau contienne **i²**. Affichez le tableau dans une boîte d'alerte.

Exercice 4 : JavaScript et Fonctions

- 1) Lancer une fonction qui demande la saisie d'une largeur, d'une longueur d'un rectangle et affiche sa surface et son périmètre.
- 2) Créer une fonction qui :
 - Demande la saisie d'un rayon ;
 - Retourne la surface du cercle de ce rayon
 - Affichez le résultat de l'appel à cette fonction en cliquant sur le bouton.
- 3) Créer :
 - Deux variables globales **a** et **b**, initialisées respectivement à 3 et à -2.

- Une fonction **multiplie** prenant un argument **x** prenant comme valeur par défaut 8, et renvoyant le résultat de la multiplication de x par 3.
- Une fonction **affiche**, appelée au clic sur le bouton, qui affiche dans des boîtes d'alerte successivement le résultat de multiplie appliquée a, b, puis sans aucun paramètre (en exécutant donc la fonction avec la valeur de x par défaut).

Exercice 4 : Deviner un nombre

Le jeu

Principe du jeu "Deviner un nombre" : l'ordinateur choisit un nombre au hasard, plus petit ou égal à 100.

Le but est de deviner ce nombre. A chaque fois qu'on propose un nombre, on indique si le nombre à deviner est plus petit ou plus grand que celui-ci.

Les consignes

Le jeu se déroule donc ainsi :

- Choix d'un nombre aléatoire.
- On demande des nombres, et on indique si le nombre à trouver est plus grand ou plus petit que ceux proposés.
- Quand l'utilisateur a gagné, on affiche le nombre de coups qu'il lui a fallu.