Programmation - TP 2 : Langage de balisage

Modification d'un document HTML avec JavaScript

Exercice 1:

NOTES:

1/ Sur les maquettes ci-dessous, ce qui est en rouge ne doit pas faire parti des interfaces graphiques créées. 2/ La disposition des éléments sur les maquettes doit être respectées (haut-gauche, haut-doite, milieugauche, etc.). Ne sera pas pris en compte : les alignements et le style (police, bordure, couleur, taille). 3/ Le code doit être commenté. Les noms des variables et fonctions, ainsi que les commentaires doivent être en anglais (vous pouvez utiliser un traducteur en ligne tel que www.deepl.com).

1.1 - Avec JavaScript, créez un programme permettant de générer l'interface graphique correspondant à la maquette ci-dessous :



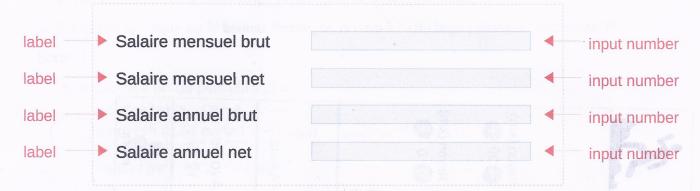
- 1.2 Lorsque le bouton "OK" est cliqué :
 - si au moins 1 des 2 champs-texte est vide, affichez un message d'erreur en dessous du bouton "OK"
 - sinon, l'interface créée en 1.1 doit être cachée, et un message contenant la valeur des 2 champs-texte doit être affiché.

Exemple:

Simon
Guila
n, on affiche le label ci-dessous
1, Ull alliche le label ci-dessous
i, oii ailiche le label ci-dessous

Exercice 2:

Avec Javascript, créez une fonction permettant de générer l'interface graphique correspondant à la maquette ci-dessous :



Cette interface doit permettre à un utilisateur de calculer automatiquement le montant d'un salaire brut à partir d'un salaire net (et inversement).

Quand l'utilisateur **modifie** un des quatre champs-numériques, les trois autres champs **se mettent automatiquement à jour,** sachant que :

- pour passer d'un salaire brut à un salaire net, il faudra effectuer une division par 1.298
- pour passer d'un salaire net à un salaire brut, il faudra effectuer une multiplication par 1.298
- pour passer d'un salaire annuel à un salaire mensuel, il faudra éffectuer une division par 12
- pour passer d'un salaire mensuel à un salaire annuel, il faudra effectuer une multiplication par 12

Exercice 3:

En JavaScript, créez l'interface graphique suivante permettant de simuler une demande de livraison de nourriture :

- → Au départ, l'interface doit permettre de sélectionner un ou plusieurs plats (voir écran 1)
- → Si l'utilisateur clique sur le bouton *Continuer* alors qu'il n'a pas sélectionné de plat, un message d'erreur s'affiche (voir écran 1 alternatif)
- \rightarrow Si l'utilisateur clique sur le bouton *Continuer*, et qu'il a selectionné au moins un plat, l'interface affiche le montant de sa commande (voir écran 2)
- \rightarrow Si l'util
sateur clique sur le bouton Retour, on revient à l'affichage précédent (voir écran 1)
- \rightarrow Si l'utilisateur clique sur le bouton *Continuer*, on lui demande comment est-ce qu'il compte régler sa facture (voir écran 3)
- → Si l'utilsateur clique sur le bouton *Retour*, on revient à l'affichage précédent (voir écran 2)
- → S'il choisit de régler lors de la livraison, on l'informe sur le fait que sa commande est en cours de traitement (écran 5)
- → S'il choisit de régler immédiatement, on affiche un formulaire permettant de payer en carte bancaire (voir écran 4)

- → Si l'utilisateur clique sur le bouton *Continuer*, mais qu'il n'a pas renseigné toutes les informations demandées, un message d'erreur s'affiche (voir écran 4 alternatif)
- → S'il clique sur le bouton *Continuer*, et qu'il a renseigné toutes les informations demandées, on l'informe sur le fait que sa commande est en cours de traitement (écran 5)
- → Si l'utilsateur clique sur le bouton *Retour*, on revient à l'affichage précédent (voir écran 3)

Ecran 1:

Sélectionnez un ou plusieurs plats
Sandwish (5,50 euros) - label name = " " "
salidwish (5,50 edios) 7 (abel name 2
Plateau mezze (10,50 euros)
Plat du jour (8 euros)
Continuer

Ecran 1 - alternatif:

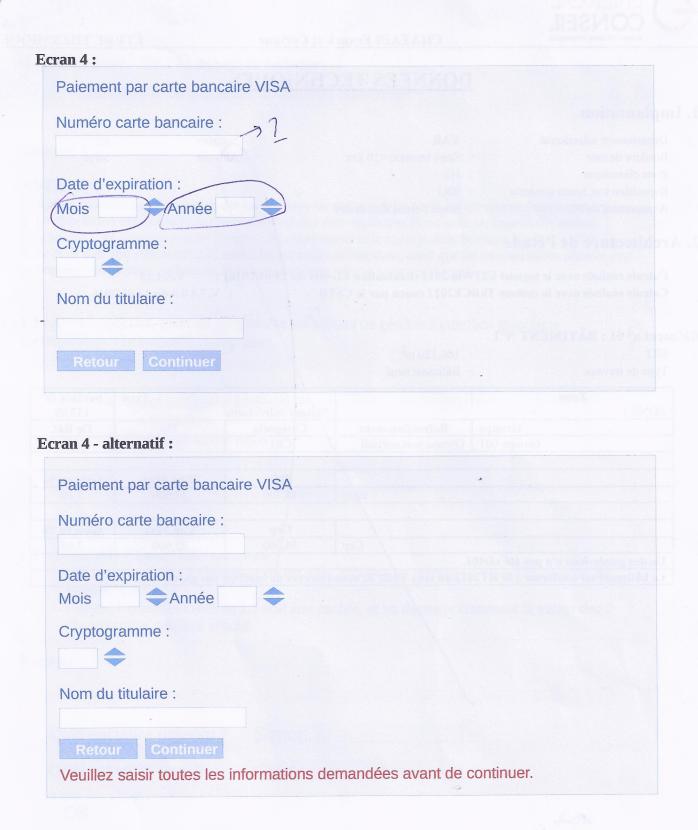
Sélectionnez un ou plusieurs plats	
Sandwish (5,50 euros)	
Plateau mezze (10,50 euros)	
Plat du jour (8 euros)	
Continuer	
Veuillez selectionner au moins un plat	

Ecran 2:

Le prix total	de votre commande est de	e [prix total] euros.	
Retour	Continuer	spackgoind splen	
L diam	p tonContinue	g color="white"	
Petar (

Ecran 3:

Comment souhaitez-vous payer votre commande?	
Maintenant par carte bancaire VISA A la livraison en espèces ou en chèque	
Retour Continuer	



Ecran 5:

Votre commande a bien été prise en compte.