

Programmation – TP 4

JavaScript - Fonctions

Notes :

1/ Sur les maquettes ci-dessus, ce qui est en rouge ne doit pas faire parti de l'interface graphique créée.

2/ Les dispositions des éléments sur les maquettes doivent être respectées (haut-gauche, haut-droite, milieu-gauche, etc.). Ne sera pas pris en compte : les alignements, les espacements et le style (police, bordure, couleur, taille).

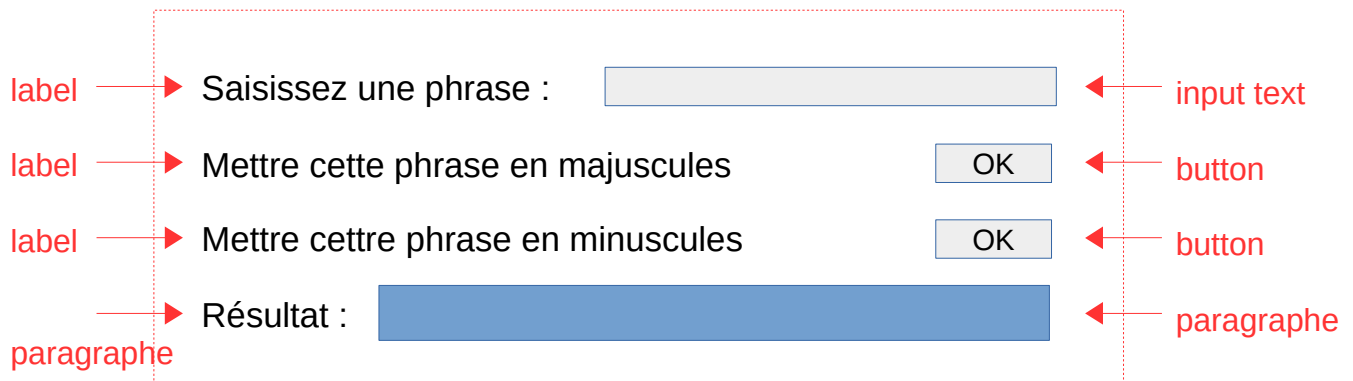
Exercice 1 :

1.1/ Créez un fichier HTML nommé index.html

1.2/ Créez un fichier JavaScript nommé script.js

1.3/ Liez ces des fichiers

1.4/ Rédigez le code HTML permettant d'afficher l'interface graphique suivante :



1.5/ Avec JavaScript, faites en sorte que :

- un utilisateur puisse saisir une phrase dans le champ-texte
- en cliquant sur le 1^{er} bouton, la phrase saisie soit affichée dans le paragraphe en étant mise en majuscules
- en cliquant sur le 2^{ème} bouton, la phrase saisie soit affichée dans le paragraphe en étant mise en minuscules

Exercice 2 :

Le but de l'exercice ci-dessous est de réaliser une page web interactive sur laquelle des articles sont proposés à la vente. L'utilisateur peut ajouter des articles dans un panier virtuel.

2.1/ Créez un fichier HTML nommé index.html

2.2/ Créez un fichier JavaScript nommé script.js

2.3/ Liez ces des fichiers

2.4/ Rédigez le code HTML permettant d'afficher l'interface graphique suivante :

paragraphe —> **Panier : 0 article (0€)**

bouton —> Finaliser mes achats

2.5/ En JavaScript, créez une fonction permettant d'ajouter un produit sur la page. Cette fonction prend en paramètre :

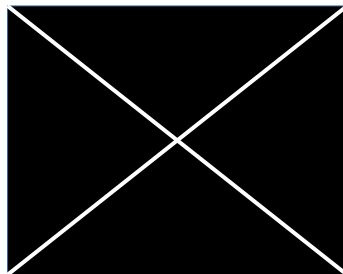
- une chaîne de caractères correspondant au lien vers l'image de l'article (exemple : "img/produit_1.png")
- une chaîne de caractères correspondant au nom de l'article (exemple : "Produit 1")
- un nombre décimal correspondant au prix de l'article

Si la fonction est appelée une fois, la page web doit ressembler à la maquette suivante :

paragraphe —> **Panier : 0 article (0€)**

bouton —> Finaliser mes achats

image —>

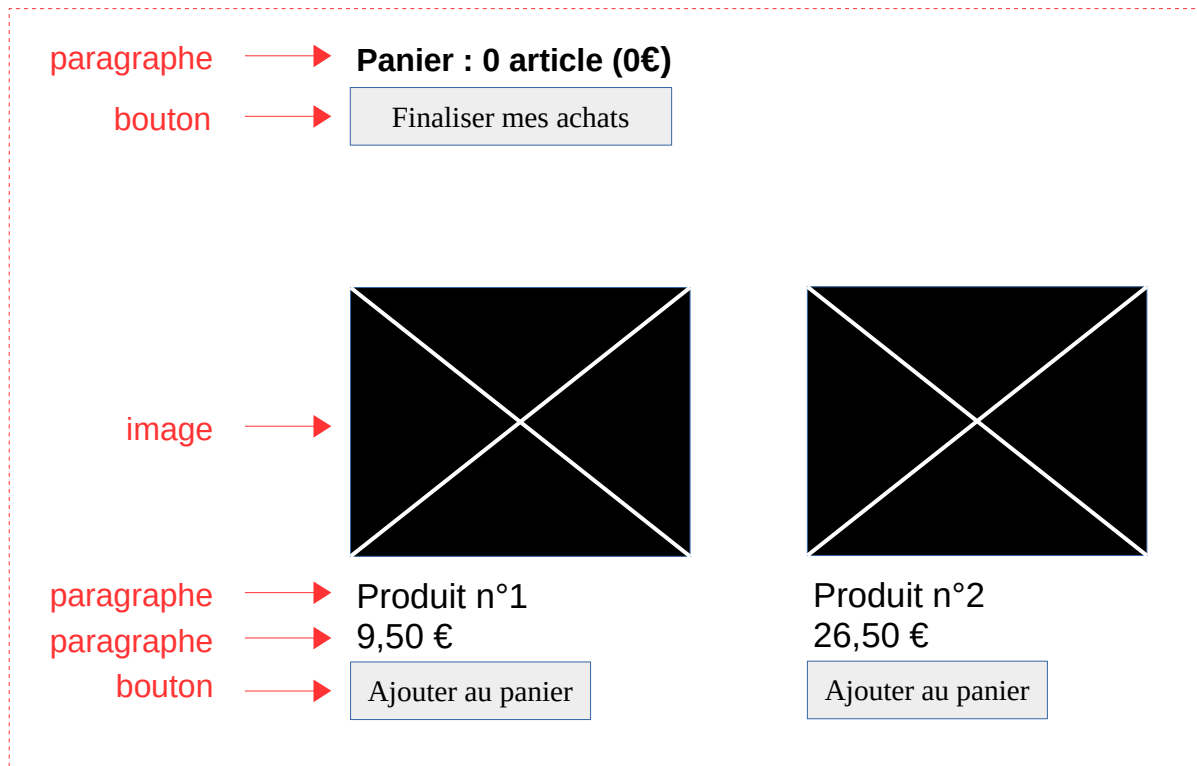


paragraphe —> **Produit n°1**

paragraphe —> **9,50 €**

bouton —> Ajouter au panier

Si la fonction est appelée deux fois, la page web doit ressembler à la maquette ci-dessous :



2.6/ Créez une fonction qui est appelée quand le bouton « Ajouter au panier » est cliqué. Cette fonction met à jour le paragraphe affichant le contenu du panier. Par exemple, si le produit n°1 a été ajouté, la page web doit ressembler à la maquette suivante :

