

Les Composants JSP

Créer un projet Web Dynamique nommé 'PROJET1_JSP'.

Atelier N° 1 : Contenu dynamique & Expressions

Q1.1. Manipulation des dates

Afficher la date de chargement de la page. Pour cela on crée la page web date.jsp suivante :

```
<HTML>
<BODY> Aujourd'hui est le <%= new java.util.Date() %> </BODY>
</HTML>
```

Q1.2. Accéder à cette page jsp via un navigateur. Que se passe-t-il ?

Atelier N° 2: Scriptlets

La programmation n'est pas réduite à de simple ajout d'expressions dans des pages html. En effet, Il est possible d'écrire des blocs de codes Java dans une JSP. Un bloc Java (scriptlet) est exécuté à chaque fois que la JSP est invoquée.

On reprend la jsp de la question 2.1. et on souhaite maintenant de manipuler la date à l'aide de scriptlets.

Q2.1.

Modifier la jsp de la question 2.1 pour pouvoir afficher la date y ajoutant du code java

- Créer une variable 'date' de type java.util.Date
- Instancier la variable 'date' à l'aide de java.util.Date();
- Ecrire la date (valeur de la variable 'date')

Q2.2.

Générer une table en html. Par exemple, la table contiendra les nombre de 1 à n (ici n = 5). Pour cela, vous devez écrire un scriptlet qui initialise la variable n.

Puis afficher tous les entiers de 1 à n sous forme du tableau ci-contre.

Nombre	1
Nombre	2
Nombre	3
Nombre	4
Nombre	5

Q2.3.

Générer une page selon la valeur d'une variable booléenne. Pour cela, il faut d'abord écrire un scriptlet qui initialise une variable booléenne 'stater', Puis on génère une page HTML qui affiche 'bienvenue' si 'stater' est vraie et 'au revoir' dans le cas contraire.

Atelier N° 3 :

Tous ces exercices supposent l'existence du fichier «commun.jsp» suivant:

```
<%!
String entete(String titre) {
    return "<HTML><HEAD>\n<TITLE>Premiers exercices de JSP : "
        +titre
        +"</TITLE>\n</HEAD><BODY>\n"
        +"<H1>Premiers exercices de JSP&nbsp;:: "+titre+"</H1>";
}
String pied() {
    return "</BODY></HTML>";
}
%>
```

1. Écrire un programme qui écrit 10 fois "Je dois faire des sauvegardes régulières de mes fichiers".

Voici un exemple d'utilisation du fichier commun.jsp

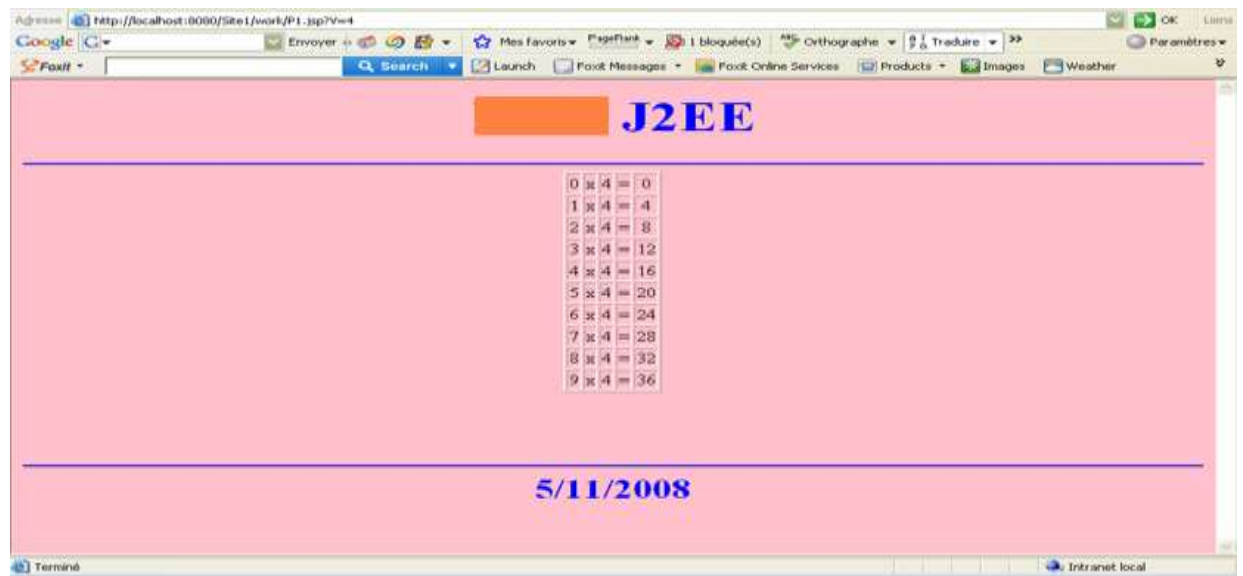
```
<%@ include file="commun.jsp"%>
<%=entete("1er exercice")%>
<%
for (int i=1;i<=10;i++) {
    out.println(i
        +". Je dois faire des sauvegardes régulières de mes fichiers<BR>");
}
%>
<%=pied()%>
```

2. Écrire un programme JSP qui affiche tous les nombres impairs entre 0 et 30, par ordre croissant : «1 3 5 7 ... 29».
3. Écrire un programme qui calcule n!

Atelier N° 4 :

1. Ecrire une page `jsp` nommé '`Multiplication.jsp`' qui affiche la table de multiplication d'un nombre entier passé en paramètre. cette page inclut deux fichiers '`Entete.html`' et '`Pied.jsp`'.

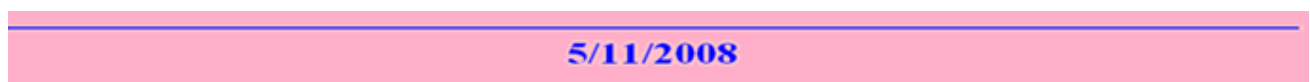
On devrait obtenir le résultat suivant :



2. Ecrire la directive correspondante pour inclure une page web '`Entete.html`' comme entête.



3. Ecrire l'action correspondante pour inclure une page web '`Pied.jsp`' comme pied de page.



Atelier N° 5 :

1. Écrire un formulaire qui demande le nom et l'âge de l'utilisateur. Le bouton *submit* de ce formulaire provoquera l'affichage d'une page qui saluera l'utilisateur avec cette phrase : «Bonjour *xxxxxx*, vous avez *xx* ans...» (avec les bonnes valeurs, bien entendu):
2. Écrire un formulaire qui demande le nom et le sexe de l'utilisateur (M ou Mme). Ce formulaire appelle une page qui affichera «Bonjour monsieur Truc» ou «Bonjour madame Bidule» suivant le cas (avec le vrai nom de la personne, bien entendu!):
3. Écrire un formulaire qui demande deux nombres : une base et une limite. Ce formulaire appelle une page qui affichera toutes les puissances de la base inférieures à la limite. Par exemple si on donne 2 comme base et 300 comme limite on devra obtenir la suite «2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256»
4. Écrire un formulaire «calculatrice» : 2 cases pour la saisie des opérandes, un groupe de 4 cases à cocher (ou une liste déroulante) pour le choix de l'opération, et affichage du résultat de l'opération.
5. Un permis de chasse à points remplace désormais le permis de chasse traditionnel. Chaque chasseur possède au départ un capital de 100 points. S'il tue une poule il perd 1 point, 3 points pour un chien, 5 points pour une vache et 10 points s'il tue son meilleur ami. Le permis coûte 200 Dhs. Écrire un formulaire qui permet de saisir la liste des victimes du chasseur et calcule le prix à payer pour les permis supplémentaires nécessaires.