

Programmation Web

TP 1 JavaScript

Exercice 1 : Affichage du texte

Taper le code JavaScript suivant entre <BODY> et </BODY> :

```
<script language="JavaScript">
x = window.prompt("Donner une valeur de x : ", "");
window.alert("La variable x contient : "+x);
document.write("<br><b>La variable x contient : "+x+"</b>");
</script>
```

Comparer les trois méthodes alert(), prompt() et write().

Exercice 2 : Les variables

1. Définir les notions suivantes : variable, variable locale et variable globale
2. Ecrire un code HTML qui permet de lire une valeur x puis affiche un message d'erreur s'il n'est pas un nombre sinon il affiche son carré.

Exercice 3 : Les structures de contrôles conditionnelle

1. Créer une page HTML, intitulée MAX, permettant de lire trois nombres et d'afficher leur maximum.
2. Créer une page HTML, intitulé CALCULATRICE, permettant de lire trois nombres et un opérateur (+, -, *, /) puis afficher le résultat de l'opération correspondante.
3. Créer une page HTML permettant d'afficher le message : nous sommes le matin (ou l'après-midi) du date système. (utiliser les instruction d=new Date() ; t= get.getHours(d))
4. Créer une page HTML permettant d'afficher le nom du jour (utiliser les instruction d=new Date() ; jour=d.getDay() et la structure switch)
5. Créer une page HTML faisant apparaître une zone de texte et un bouton
Dans la zone de texte, l'utilisateur saisit un nombre de points (entre 0 et 100), le script JS affiche une évaluation (insuffisant, suffisant, bien, très bien, excellent) selon les cas suivants :
 - Insuffisant si le nombre saisi est entre 0 et 49
 - Insuffisant si le nombre saisi est entre 50 et 69
 - Bien si le nombre saisi est entre 70 et 89
 - Très bien si le nombre saisi est entre 90 et 100

L'évaluation finale sera affichée sous le bouton une couleur différente selon le cas (utiliser les classes Bootstrap)

Si l'utilisateur saisit un nombre supérieur ou 100 ou une chaîne de caractères alors la réponse sera "Saisie erronée" en couleur rouge

Exercice 4 : Les structures de contrôle itératives

Rappel du cours

Le langage JavaScript supporte les boucles : et des boucles d'étiquette.

La boucle d'étiquette n'est pas elle-même une instruction de **boucle**, mais est fréquemment utilisée avec une boucle.

Il s'agit des instructions **break** et **continue** qui sont utilisées généralement à l'intérieur des boucles.

Une autre instruction **for... in**, peut exécuter des commandes à plusieurs reprises mais est couramment utilisé pour la manipulation d'objet.

Boucle	Description
For	La boucle for exécute une ou plusieurs instructions jusqu'à ce que la condition spécifiée retourne false.
Do... while	La boucle Do ... while exécute une boucle dans un bloc de code tant qu'une condition spécifiée est true
While	La boucle While exécute un groupe d'instructions jusqu'à ce que la condition renvoie false.
Continue	L' instruction continue permet d'interrompre le déroulement d'une boucle mais elle ne la termine pas immédiatement, elle la saute
Break	L' instruction Break permet d'interrompre le déroulement d'une boucle et la termine immédiatement
For... in	La boucle For ... in déplace une variable indiquée dans toutes les propriétés d'un objet.

Créer une page HTML, intitulée PREMIERS, qui permet d'afficher tous les nombres premiers compris entre deux entiers a et b avec $1 < a < b < 100$.

Un nombre N est dit premier, s'il n'est divisible que par 1 et par lui-même.

Exercice 5 : Les fonctions ^[1]_{SEP}

Créer une page HTML, intitulé PGCD, qui contient une fonction permettant de calculer le plus grand commun diviseur (PGCD) de deux nombres a et b, avec $a \geq 1$ et $b \geq 1$, en utilisant la méthode de différences : ^[1]_{SEP}

PGCD(a,b) = PGCD(a-b,b) si a est plus grand
 PGCD(a,b) = PGCD(a,b-a) si b est plus grand
 Si a = b alors PGCD (a,b) est a (ou b) ^[1]_{SEP}

Exercice 6 : Les événements ^[1]_{SEP}

Ecrire le code ci-dessous entre <BODY> et </BODY> :

```
<FORM name = "f"> [1]SEP
<p><input type="button" value="Evènement onclick" onclick="alert('Vous avez cliqué sur un bouton !')"></p>
<p><a href="#" onclick="alert('Vous avez cliqué sur un lien hypertexte !')"><b> Evènement onclick</b></a></p>
<p><input type="text" value=" Evènement onfocus" onfocus="alert('Vous allez modifier la zone du texte !')"></p>
<p><input type="text" value=" Evènement onchange" onchange="alert('Vous avez modifié la zone du texte !')"></p> [1]SEP
</FORM>
```

Comparer les trois événements onclick, onfocus et onchange.

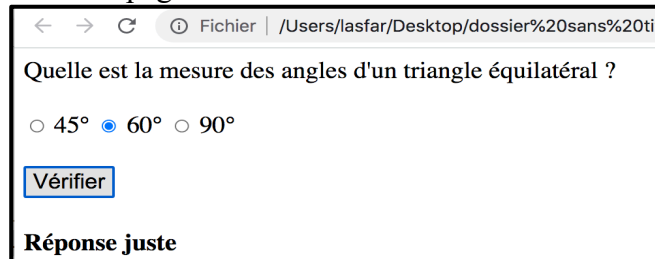
Exercice 7 : Les formulaires

1. Créer une page HTML qui permet de saisir un texte puis, en cliquant sur un bouton, affiche ce texte dans une fenêtre d'alerte.



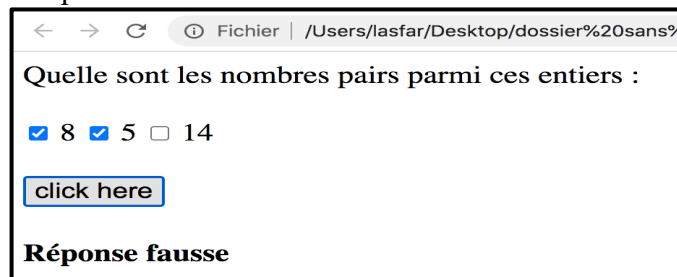
The image shows two parts of a web application. On the left, a form with a text input field containing 'LP IAM EST Salé' and a button labeled 'Afficher'. On the right, an alert dialog box with the text 'Cette page indique LP IAM EST Salé' and an 'OK' button.

2. Ecrire le code HTML de la page Web suivante :



The image shows a web browser window with the address bar displaying '/Users/lasfar/Desktop/dossier%20sans%20tit'. The page content includes the question 'Quelle est la mesure des angles d'un triangle équilatéral ?' followed by three radio button options: '45°', '60°' (which is selected), and '90°'. Below the options is a button labeled 'Vérifier'. At the bottom of the form, the text 'Réponse juste' is displayed.

3. Ecrire le code HTML permettant de créer le formulaire suivant :



The image shows a web browser window with the address bar displaying '/Users/lasfar/Desktop/dossier%20sans%20tit'. The page content includes the question 'Quelle sont les nombres pairs parmi ces entiers :'. Below the question are three checkboxes with corresponding numbers: '8' (checked), '5' (checked), and '14' (unchecked). Below the checkboxes is a button labeled 'click here'. At the bottom of the form, the text 'Réponse fausse' is displayed.

Programmation Web

Devoir N°1 JavaScript

Travail à rendre le 26 novembre 2021

Exercice 1 (tableaux associatif)

Écrivez le code HTML permettant de créer et afficher le tableau associatif ci-dessous

Produit	Prix en DH
Ordinateur de Bureau	7000
Ordinateur Portable	10000
Imprimante	800
Clavier	100
Souris	50
Disque dur externe	600
Toner	400

Exercice 2 : Simulation d'un panier d'achat en ligne.

Créez l'interface ci-dessous :

La liste des produits sera alimentée par le tableau associatif de l'exercice précédent

Le bouton ajouter permet :

1. D'ajouter le produit sélectionné dans le panier
2. Enlever le nom du produit sélectionné de la liste des produits
3. Ajouter une ligne (nom produit, prix hors taxe et le prix toute taxe comprise (TVA = 20%) dans la facture (Montant du panier)
4. Actualiser le montant total du panier

Le bouton Enlever du panier permet :

1. D'enlever le produit sélectionné du contenu du panier
2. Ajouter le nom du produit sélectionné dans la liste des produits
3. Enlever la ligne (nom produit, prix hors taxe et le prix toute taxe comprise (TVA = 20%) dans la facture (Montant du panier)
4. Actualiser le montant total du panier

Contrôle de Connaissances en Javascript

Simulation d'un panier d'achat en ligne

Liste des produits

Souris
Imprimante
Disque dur externe
Scanner
Toner
Ordinateur de bureau
Ordinateur portable
Clavier

Contenu du panier

Ajouter au panier
Enlever du panier

Montant du panier

Produit	Prix unitaire HT	Prix unitaire TTC
Ordinateur portable	10000	12000
Disque dur externe	500	600
Souris	50	60
Imprimante	1000	1200
Total	11550	13860