

## Jour 2 - JS++

Aller plus loin avec Javascript

### Job 00

---

Dans le répertoire de rendu **"runtrack3"**, créez un dossier **"jour02"**. Pour chaque job, créez un dossier **"jobXX"** où XX est le numéro du job. N'oubliez pas d'envoyer vos modifications dès qu'un job est avancé ou terminé et mettez des commentaires explicites.

Pour chacun des jobs, vous devez rendre un fichier **index.php** et un fichier **script.js**. Votre fichier index.php doit contenir les **balises html** de base et **inclure votre script.js**. Vos fichiers doivent contenir uniquement ce qui est spécifié dans les jobs.

Hier vous avez vu comment fonctionne javascript, comment inclure des fichiers .js, créer des fonctions, des variables, des boucles etc... Aujourd'hui, vous allez explorer les fonctionnalités qui sont intéressantes pour **enrichir vos pages web et les rendre plus dynamiques**.

### Job 01

---

Créez un **<article>** ayant comme **id "citation"** et contenant le texte suivant :

*"La vie a beaucoup plus d'imagination que nous".*

Créez un **<button>** ayant comme **id "button"**. Lorsque l'on clique sur le bouton, récupérez le contenu de l'élément ayant comme id **"citation"** et affichez le contenu dans **la console de développement**.

La **fonction** de récupération et d'affichage doit se nommer **"citation()"**.

## Job 02

---

Créez une balise **<button>** ayant comme **id "button"**.

Lorsque l'on clique dessus, un **<article>** contenant le texte suivant est ajouté au contenu de la page : *"L'important n'est pas la chute, mais l'atterrissage."*

Si on clique à nouveau sur ce bouton, **l'article disparaît**.

L'apparition / Disparition doivent être gérées dans une **fonction** nommée **"showhide()"**.

## Job 03

---

Créez une balise **<button>** ayant comme **id "button"**.

Créez une balise **<p>** ayant comme **id "compteur"** et contenant **"0"**.

Ce contenu doit évoluer proportionnellement au **nombre d'événements click** reçu par le bouton

**ATTENTION :** Vous ne devez pas utiliser **"onclick()"** dans votre html.

La fonction permettant d'effectuer la modification doit s'appeler **"addone()"**.

## Job 04

---

Créez un **<textarea>** dont l'**id est "keylogger"**.

Chaque fois que l'utilisateur tape une lettre sur son clavier (a-z), celle-ci est **ajoutée** dans le textarea (même si le focus en cours n'est pas le textarea).

Si le focus en cours est dans le textarea, la lettre doit être **ajoutée deux fois**.

## job 05

---

Créez un fichier **style.css**. Définissez la **taille minimale de votre body à 4096px**.

Ajoutez un **<footer>** qui prend toute la largeur de votre page en **position : fixed** en bas de votre fenêtre.

De la même façon qu'une barre de chargement, la **couleur du footer** doit évoluer en fonction du **pourcentage de scrolling**.

## Job 06

---

Par défaut, votre index.php n'a pas de contenu.

Lorsqu'un utilisateur effectue un **code konami**, la page devient stylisée, aux **couleurs de La Plateforme\_**.

## Rendu

---

Le projet est à rendre sur <https://github.com/prenom-nom/runtrack3>.

Dossiers "jourXX" -> "jobXX".

Fichiers nommés **index.php** et **script.js**

Pensez à donner les droits sur le répertoire à **deephoughtlaplateforme** !

## Compétences visées

---

- Créer des fonctions en javascript
  - manipuler le DOM
  - Utiliser des événements en JS
  - Algorithmie
- 

## Base de connaissances

- [Documentation officielle javascript](#)
- [Tutoriel Javascript](#)
- [Bien débiter en Javascript](#)
- [https://developer.mozilla.org/fr/docs/Learn/JavaScript/Building\\_blocks/Events](https://developer.mozilla.org/fr/docs/Learn/JavaScript/Building_blocks/Events)  
Introduction aux événements en JS