

Jour 3 - jQuery

La librairie javascript qui en fait le plus avec le moins de code

Job 00

Dans le répertoire de rendu “**runtrack3**”, créez un dossier “**jour03**”. 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 découvert les events avec JavaScript. Vous savez maintenant créer des boutons et rendre vos pages plus dynamiques.

Aujourd’hui vous allez découvrir comment la **librairie jQuery** va changer la manière d’écrire du JavaScript et accélérer les interactions avec le code HTML.



Job 01

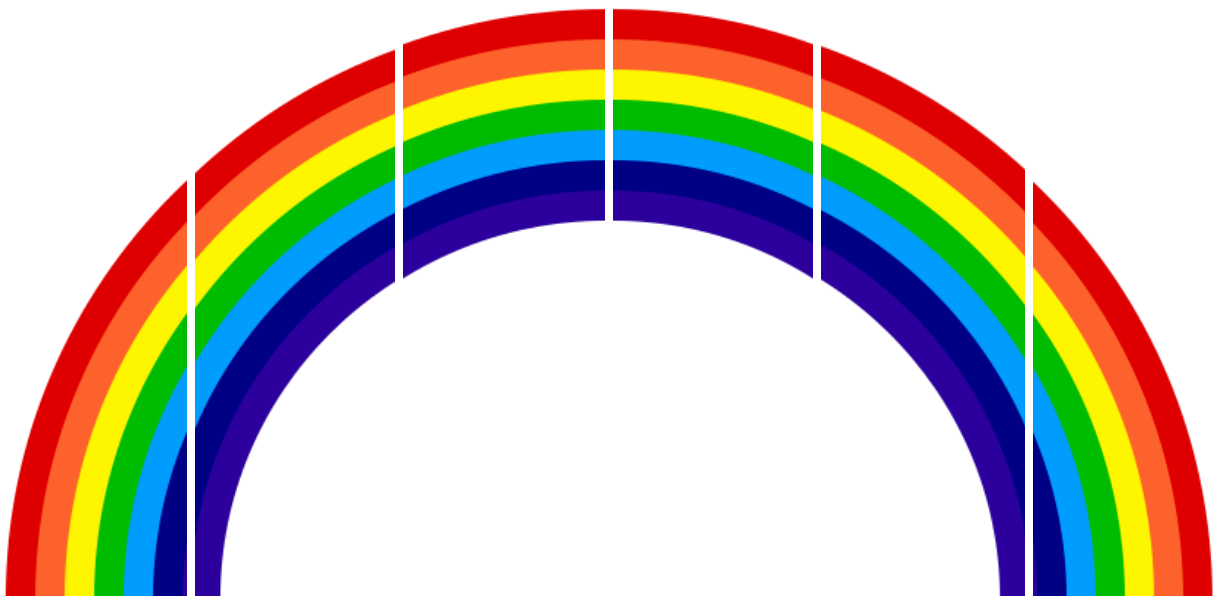
Créez une balise `<button>` et sélectionnez-la dans votre code **JavaScript**.

En cliquant sur le bouton, vous devrez faire apparaître le texte sur votre page HTML :

“Les logiciels et les cathédrales, c'est un peu la même chose - d'abord on les construit, ensuite on prie.”

Ensuite créez un **bouton** qui servira à cacher tout l'élément html.

Job 02



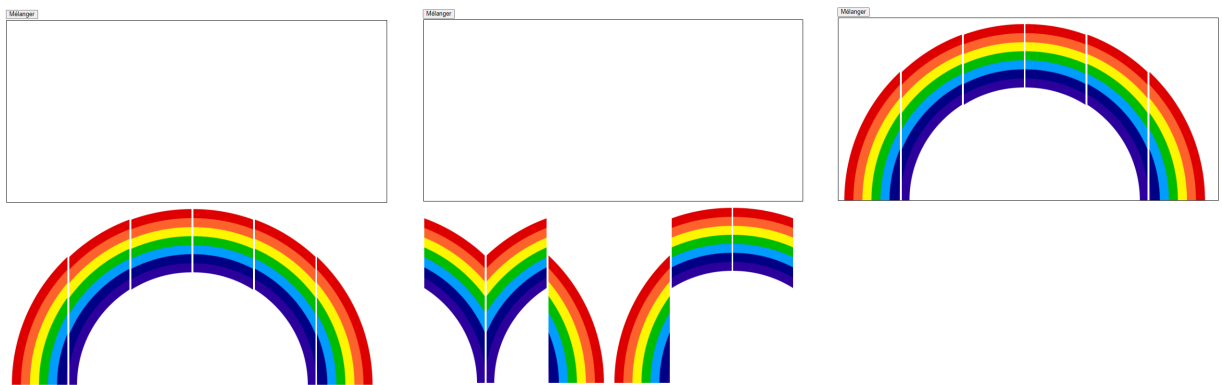
Dans cet exercice, **6 images** s'assemblent pour former un arc-en-ciel, il vous faudra les mélanger puis les remettre en ordre.

Le but de ce job sera dans un premier temps de créer une balise **<button>**. Cette balise servira à **mélanger** l'ensemble des images de l'arc-en-ciel.

Par la suite, vous devrez faire en sorte qu'il soit possible de remettre les images dans le **bon ordre**, en utilisant un ou plusieurs conteneurs.

Une fois que les 6 images sont ordonnées, un message s'affiche en dessous :
Si l'arc-en-ciel est bien reconstitué, le message **"Vous avez gagné"** s'affiche en vert.
Sinon, le message **"Vous avez perdu"** s'affiche en rouge.

Exemple :



Ressources : Liens vers images de l'arc-en-ciel :

[arc1.png](#)

[arc2.png](#)

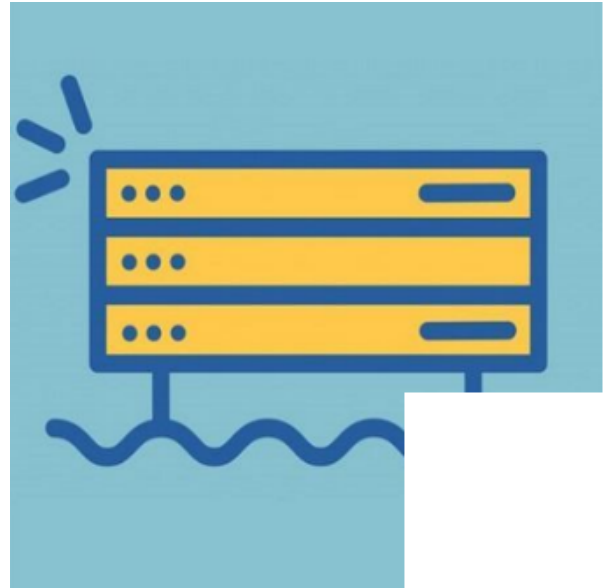
[arc3.png](#)

[arc4.png](#)

[arc5.png](#)

[arc6.png](#)

Job 03



Prenez ce **logo de La Plateforme_** et réalisez un jeu du taquin :

Le taquin est composé de **8 carreaux** qui glissent dans une grille prévue pour **9**.

Il consiste à remettre dans l'ordre les 8 carreaux à partir d'une configuration initiale. Le plateau de jeu est initialisé **de façon aléatoire**.

Lorsqu'un **carreau** est cliqué, il se déplace dans la case vide adjacente (si il y en a une).

Lorsque l'image est correctement recomposée, le message **"Vous avez gagné"** s'affiche en vert et bloque la partie.

Un **bouton "Recommencer"** apparaît et permet de relancer une partie.

Ressources : voici les images :

[image 1](#)

[image 2](#)

[image 3](#)

[image 4](#)

[image 5](#)

[image 6](#)

[image 7](#)

[image 8](#)

[image 9](#)

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 **deepthoughtlaplateforme** !

Compétences visées

- Utiliser JQuery
 - Utiliser des événements en JS
 - Manipuler le DOM
-

Base de connaissances

- [Définition et histoire du jQuery sur Wikipedia](#)
- [Documentation officiel](#)
- [Tutorial JQuery W3School](#)
- [Inclure jQuery de manière optimisée - Alsacreations](#)