Module: Programmation Web2 Public: TI | L1S2



Ministère de l'enseignement supérieur Institut Supérieur des Études Technologiques de Djerba Département des Technologies de l'Informatique

FICHE DE TP2 : FONCTIONS ET ÉVÉNEMENTS EN JAVASCRIPT

Durée: 3 Heures

Objectif:

- Manipuler les fonctions à travers les événements.

EXERCICE N°1

a. Écrire un script JS permettant de convertir une valeur saisie en secondes suivant le format: hh :mm :ss. La saisie et le résultat se fassent selon le formulaire suivant :

Durée en secondes:	1050		0.20.50
	1250	convertir	0:20:50

b. Reprendre le même exercice en écrivant la fonction de conversion dans un fichier ".js" qu'on appelle par la suite au clic sur le bouton « convertir ».

<u>Remarque</u>: on donne la main de saisir un entier positif, si ce n'est pas le cas, un message d'erreur s'affiche et le focus revient à la zone de saisie.

EXERCICE N°2

Réaliser une page HTML contenant le formulaire ci-dessous :

Rouge	valeur entre 0 et 255
Vert	valeur entre 0 et 255
Bleu	valeur entre 0 et 255
[Afficher la couleur

- a. L'utilisateur saisit la couleur en entier. A la saisie, un contrôle se fait pour n'accepter que les valeurs de 0 à 255 et les champs se vident.
- b. En cliquant sur le bouton "Afficher la couleur", la couleur de l'arrière plan de la page en cours changera selon la couleur choisie. Exemple si l'utilisateur choisit (255, 0,0) l'arrière plan da la page devient rouge.

EXERCICE N°3

Reprendre l'exercice du « jeu de monnaie » du TP1 et le modifier pour que la simulation se fasse selon le formulaire suivant.

	calculer	
--	----------	--

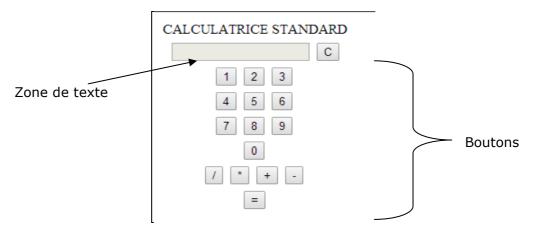
- a. Au chargement de la page, on affichera les 10 valeurs aléatoires dans la 1^{ère} zone de texte d'une manière successive.
- b. Au clic sur « calculer », on calcule et affiche le résultat comme l'exemple suivant :

Module: Programmation Web2 Public: TI | L1S2

0100010111 calculer Egalité

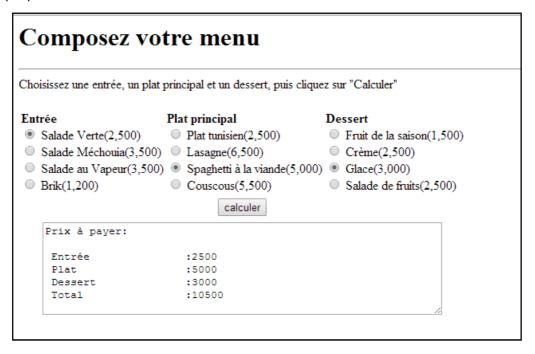
EXERCICE N°4

On veut simuler une calculatrice simple (calculatrice à 2 opérandes et un opérateur). Pour se faire, préparer un formulaire ayant l'allure suivante :



EXERCICE N°5

Soit à préparer le formulaire suivant:



Programmer le bouton « calculer » de sorte qu'en cliquant, le prix à payer s'affiche dans la zone multiligne, le fond change de couleur et le texte devient en gras.

EXERCICE N°6

Créer une page de nom « Quiz.html » contenant un script, qui permet de vérifier si une réponse est correcte ou non comme illustre la figure suivante :

En cas de réponse correcte :

Module: Programmation Web2 Public: TI | L1S2



En cas de réponse incorrecte :

