



FICHE DE TP3 : OBJETS EN JAVASCRIPT

Durée: 3 Heures

Objectifs:

- Utiliser l'objet « Math » pour la manipulation des fonctions mathématiques
- Utiliser l'objet « Date » pour la manipulation des dates.
- Utiliser l'objet « Array » pour la manipulation des tableaux.
- Utiliser l'objet « String » pour la manipulation des chaînes de caractères.
- Utiliser l'objet « Document »

EXERCICE N°1

- 1) On suppose préparer une page HTML contenant le label et la zone de texte suivants.
Au chargement la date et l'heure système s'affiche.

DATE ET HEURE SYSTEME: 09/03/2014 23:44:20

La zone de texte doit contenir la date et l'heure système. La date et l'heure doivent s'afficher de la manière suivante : "**jj/mm/aaaa hh :mm :ss**".

NB : Ajouter les contrôles nécessaires pour que les valeurs inférieures à 10 soient précédées par un 0.

Exemple : la date 2/3/2011 10:5:2 doit s'afficher 02/03/2011 10:05:02.

- 2) On veut maintenant améliorer l'affichage de la date et l'heure système de telle manière que l'heure change de valeur à chaque seconde (l'heure ne reste plus fixe). Pour cela penser à utiliser la méthode Javascript **setInterval()**.
- 3) Refaire le même travail que (2) mais en utilisant cette fois-ci la méthode Javascript **setTimeout()**
- 4) On se propose de créer un "Timer" qui démarre et s'arrête en cliquant sur le bouton "démarrer" et "arrêter", comme le montre la figure suivante.

11:29:14 démarrer arrêter

NB : utiliser **clearTimeout()** pour arrêter le timer.

EXERCICE N°2

On se propose d'améliorer l'affichage de la date système de la manière suivante :

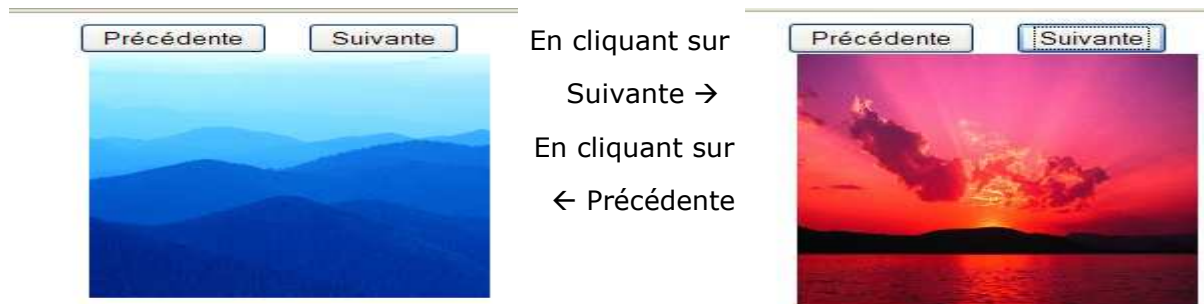
DATE SYSTEME: 12/03/2014 ==> MERCREDI 12 MARS 2014

Pour cela, utiliser 2 tableaux, l'un contient les noms des jours de la semaine et l'autre contient les noms des mois de l'année.

NB : Il est conseillé d'utiliser les méthodes **getDay()** et **getMonth()**.

EXERCICE N°3

On se propose de réaliser une visionneuse d'images, qui permet de faire défiler des images en cliquant sur les boutons « Suivante » et « Précédente ».



Principe : Écrire un programme Javascript qui permet de :

- Charger trois images dans un tableau.
- Créer une fonction qui affiche l'image de la case $i+1$ du tableau.
- Créer une fonction qui affiche l'image de la case $i-1$ du tableau.

EXERCICE N°4

Écrire un code JS permettant de créer un tableau de deux dimensions contenant les prix des articles selon la taille.

	T-small	T-medium	T-large
Chemises	1200	1250	1300
Polos	800	850	900
T-shirts	500	520	540

Ajouter le formulaire

suivant.

CHOIX DE L'ARTICLE:

CHOIX DE LA TAILLE:

→ En cliquant sur le bouton "donner prix" un prix, selon l'article et la taille, est affiché dans la zone de texte.

EXERCICE N°5

Créer un code JS qui vérifie si une adresse mail est valide ou non, comme le montre la figure suivante.

Entrez une adresse mail

En cliquant sur le bouton "Vérifier le mail" un message s'affiche indiquant si le mail est valide ou non. Pour cela, il suffit de tester la présence du caractère "@" et du point (utiliser la méthode `indexOf()`). Si le mail est valide, il sera affiché en majuscule.