

	<b>Ministère de l'enseignement supérieur Institut Supérieur des Études Technologiques de Djerba Département des Technologies de l'Informatique</b>
<b>FICHE DE TP2 : FONCTIONS ET ÉVÉNEMENTS EN JAVASCRIPT</b>	
<b>Durée:</b> 3 Heures	
<b>Objectif:</b> - 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:	<input type="text" value="1250"/>	<input type="button" value="convertir"/>	<input type="text" value="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 ».

Remarque : 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	<input type="text" value="valeur entre 0 et 255"/>
Vert	<input type="text" value="valeur entre 0 et 255"/>
Bleu	<input type="text" value="valeur entre 0 et 255"/>
<input type="button" value="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 de 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.

<input type="text"/>	<input type="button" value="calculer"/>	<input type="text"/>
----------------------	-----------------------------------------	----------------------

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

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 :

CALCULATRICE STANDARD

C

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

/

\*

+

-

=

Zone de texte

Boutons

#### EXERCICE N°5

Soit à préparer le formulaire suivant:

Composez votre menu

Choisissez une entrée, un plat principal et un dessert, puis cliquez sur "Calculer"

Entrée

☒ Salade Verte(2,500)
 ☐ Salade Méchouia(3,500)
 ☐ Salade au Vapeur(3,500)
 ☐ Brik(1,200)

Plat principal

☐ Plat tunisien(2,500)
 ☐ Lasagne(6,500)
 ☒ Spaghetti à la viande(5,000)
 ☐ Couscous(5,500)

Dessert

☐ Fruit de la saison(1,500)
 ☐ Crème(2,500)
 ☒ Glace(3,000)
 ☐ Salade de fruits(2,500)

calculer

Prix à payer:

Entrée

:2500

Plat

:5000

Dessert

:3000

Total

:10500

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 :

**Question n°1**

En JavaScript, on peut déclarer une variable d'une manière :

☒ Explicite

☐ Interne

☒ Implicite

☐ Externe

**Alerte JavaScript**  
Votre réponse est correcte, bonne continuation...

### En cas de réponse incorrecte :

**Question n°1**

En JavaScript, on peut déclarer une variable d'une manière :

☐ Explicite

☐ Interne

☐ Implicite

☐ Externe

**Alerte JavaScript**  
Votre réponse est incorrecte, veuillez vérifier !