

JavaScript Partie 2

Dans ce cours vous testerez les différentes commandes JavaScript. Pour chacune d'elle vous indiquerez quel est leur fonction. (Répondre dans les blocs en dessous de chaque question)

Pour les questions où du code est demandé, écrire dans des fichiers .js.

1) Ecrivez les lignes de code suivantes :

```
<a href="https://www.google.fr/" id="google">Lien vers Google</a>

let baliseGoogle = document.getElementById("google");
console.log(baliseGoogle);
```

A quoi sert le paramètre id dans une balise HTML ?

A votre avis à quoi sert la commande **document.getElementById()** ?

2) Si on ajoute un paramètre à notre variable, que récupère-t-on dans chacun des trois cas suivants ?

```
console.log(baliseGoogle.href);
```

```
console.log(baliseGoogle.id);
```

```
console.log(baliseGoogle.innerHTML);
```

3) Que fait la commande **document.querySelectorAll()** ?

```
<ul>
  <li>Chocolat</li>
  <li>Vanille</li>
  <li>Pistache</li>
</ul>

let balisesLI = document.querySelectorAll('li');
for (let i=0; i<balisesLI.length; i++) {
  console.log(balisesLI[i]);
}
```

4) Que font les commandes suivantes ?

```


let baliseImage = document.getElementById("premiereImage");
// commande 1
baliseImage.setAttribute("alt", "Ceci est la nouvelle valeur de alt");
// commande 2
baliseImage.alt = "Ceci est la nouvelle valeur de alt";
```

5) Que fait la commande suivante ?

```
<p id="texte">Bonjour !</p>

let baliseTexte = document.getElementById("texte");
baliseTexte.style.backgroundColor = #9ACD32;
```

6) Que fait la méthode **addEventListener()** ?

```
<button id="monbtn">Cliquer ici</button>

let monBouton = document.getElementById("monbtn");
monBouton.addEventListener("click", function () {
  console.log("Bonjour !");
})
```

7) Voici comment créer un formulaire.

```
<form>
  <label for="name">Nom</label>
  <input type="text" id="name" name="name">
  <br><br>
  <label for="email">E-mail</label>
  <input type="email" id="email" name="email">
  <br><br>
  <label for="message">Message</label>
  <textarea id="message" name="message"></textarea>
  <br><br>
  <select id="films" name="films">
    <option value="Batman">Batman</option>
    <option value="Seigneur-des-anneaux">Le seigneur des anneaux</option>
    <option value="Titanic">Titanic</option>
  </select>
  <br><br>
  <input type="submit" value="Envoyer">
</form>
```

A quoi sert la balise **<label>** ?

A quoi sert la balise **<input>** ? Le type est-il important ?

A quoi sert la balise **<select>** ?

8) Si vous voulez récupérer la valeur contenue dans un input, un textarea ou un select, vous devez utiliser .value.

```
let baliseNom = document.getElementById("name");
let nom = baliseNom.value;
console.log(nom);
```

Pour les cases à cocher on va utiliser .checked.

```
<input type="checkbox" id="accepter" name="accepter">

let baliseAccepter = document.getElementById("accepter");
let accepter = baliseAccepter.checked;
console.log(accepter);
```

Pour récupérer la réponse de bouton radio, il faut faire comme suit.

```
<label>Préférence de couleur</label>
<input type="radio" id="red" name="couleur" value="red">
<label>Rouge</label>
<input type="radio" id="blue" name="couleur" value="blue">
<label>Bleu</label>
<input type="radio" id="green" name="couleur" value="green">
<label>Vert</label>

let baliseCoul = document.querySelectorAll("input[name='couleur']");
let couleur = "";
for (let i=0; i<baliseCoul.length; i++) {
    if (baliseCoul[i].checked){
        couleur = baliseCoul[i].value;
        break;
    }
}
console.log(couleur);
```

Dans le code ci-dessus :

- On récupère d'abord tous les inputs avec le name qui vaut "couleur", en utilisant `querySelectorAll`.
- Ensuite on parcourt l'ensemble des balises jusqu'à trouver une balise qui est cochée
- Et enfin on stock la couleur dans la variable `couleur` et on écrit `break`, pour stopper la boucle et arriver directement au `console.log` après celle-ci.

9) Tester les deux types de bouton **<button>** et **<input type="submit">**. Quelle différence y a-t-il entre eux ?

Si vous ajouter un événement lié au bouton, l'un d'eux ne marchera pas, avez-vous une idée de pourquoi ?

EXERCICES :

1. Avec un prompt demander à l'utilisateur de saisir son nom, puis son prénom et afficher sur la page HTML le message suivant : « Bonjour n p ». (Remplacer n par le nom et p par le prénom de l'utilisateur)
2. Trouver le nombre mystère.
 - Stocker un nombre aléatoire entre 0 et 100
 - Demander à l'utilisateur de deviner ce nombre (prompt)
 - Si le nombre est trouvé, afficher sur la page HTML « Bravo vous avez gagné ! »
 - Sinon préciser si son choix précédent est trop grand ou trop petit par rapport au nombre à trouver et lui demander de rejouer.
 - Dans un premier temps le jeu n'a pas de limite de coup.
 - Ensuite, afficher le nombre de coup que l'utilisateur a eu besoin pour gagner.
 - Puis limiter le jeu à 5 tentatives. Au-delà prévenir l'utilisateur qu'il a perdu et afficher la réponse.
3. Ajouter un bouton qui va permettre de changer la couleur de fond de la page.
 - Exemple : La couleur de base est blanche, au clic le fond va passer au bleu, puis au second clic au rouge, puis de nouveau blanc, ...
 - 3 couleurs minimum, et au choix.
4. Reprendre la fonction multiplication et intégrer à la page HTML.
 - La saisie du nombre se fait dans une zone de texte
 - La table de multiplication s'affiche en dessous.