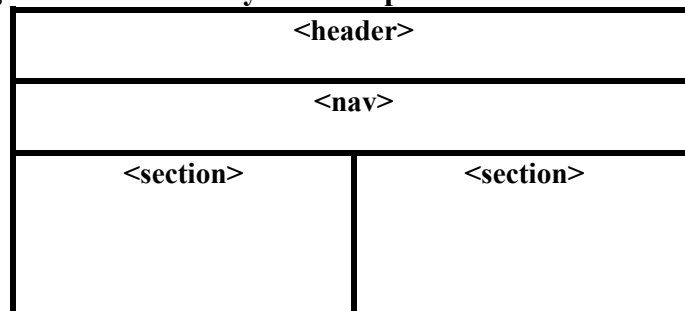


Apprenez à programmer avec JavaScript



1) Créer une page « index.html » ayant la disposition suivante :



a) **La zone header contient :**

- Un titre de niveau 1 : "Apprenez à programmer avec JavaScript"
- Un paragraphe : "Maîtrisez les bases de la programmation JavaScript et sa logique de programmation en réalisant un site web dynamique"

b) **La zone nav contient :**

- Trois liens hypertextes TPN°1, TPN°2 et TPN°3 pointant respectivement vers les pages : "TP1.html", "TP2.html" et "TP3.html",

c) **La première zone section contient :**

- Un cadre contenant la page "TP1.html", par défaut et servira aussi à l'affichage des pages : "TP2.html" et "TP3.html"

d) **La deuxième zone section contient :**

- Un cadre contenant la page "TP1_corr.html", par défaut et servira aussi à l'affichage des pages : "TP2_corr.html" et "TP3_corr.html"

2) **Appliquer les règles css suivantes aux éléments suivants :**

- a) Titre de la zone header : alignement centré, animation nommée **anime** assurant un effet où le texte **zoome** puis **dézoome** en boucle pendant 15s.
- b) Paragraphe de la zone header : ombre de texte 2px 3px 15px avec une couleur violet, une transition de 2s qui se déclenche lors de l'activation du paragraphe permettant de le pivoter de 20 degrés.
- c) Positionner la première section et la deuxième section sur la même ligne en utilisant la propriété position





TP1 : Réaliser des scripts simples avec JavaScript



Exercice N°1 : Les entrées/sortie en JavaScript

- ✓ Ecrire un code JavaScript permettant d'afficher dans le document actif, le texte «Bienvenue dans notre site »
- ✓ Ecrire un code JavaScript qui permet de déclarer une constante contenant la valeur "Hello" puis saisir votre Prénom et afficher " hello VotrePrenom" dans une boîte de dialogue.
- ✓ Ecrire un code JavaScript permettant d'afficher " Bienvenue dans notre site " avec la méthode innerHTML.
- ✓ soit la page HTML « ex.html » ayant le contenu suivant :

Nom et Prenom:

- Ajouter une balise <output> après la zone de saisie
- Appliquer les règles css suivants à l'élément <output> : bordure de 2 px solide et font

-Ecrire un code JavaScript permettant d'afficher " Cher <nom et prénom>, bienvenue dans notre site " avec la méthode **innerHTML**.

Exercice N°2 :

Les objets prédéfinis :

- ✓ **Objet Number :**
 - Ecrire une page HTML contenant un code JavaScript permettant de saisir deux entiers a et b puis afficher leur somme, leur produit et le reste de la division euclidienne de a par b.
 - Ecrire une page HTML contenant un code JavaScript permettant de saisir un nombre entier supposé de trois chiffres puis permuter son chiffre de centaine avec son chiffre d'unité.
- ✓ **Objet boolean :** Ecrire une page HTML contenant un code JavaScript permettant de saisir un caractère et afficher True si c'est une lettre majuscule sinon affiche False.
- ✓ **Objet String :** Ecrire une page HTML contenant un script JavaScript permettant de générer un pseudo à partir d'une adresse email de la forme **nom.prénom@domaine.suffixe** de la manière suivante : Concaténer les deux premières lettres du nom en majuscule+ le code ASCII du premier caractère du nom+ les deux premières lettres du prénom en minuscule+ le caractère « _ »+la longueur du nom+ la première lettre du domaine +la première lettre du suffixe.
- ✓ **Objet Math :** Ecrire une page HTML contenant un script JavaScript permettant de saisir un nombre X et un nombre aléatoire Y puis calculer et afficher **la racine carré de X*Y, l'arrondi de X/Y et la valeur absolue de X-Y.**
- ✓ **Objet Date :** Ecrire une page HTML contenant un script JavaScript permettant d'afficher le texte "Nous sommes le :<Date Système> et il est <heure système>".
- ✓ **Objet Array :**
Ecrire une page HTML contenant un script JavaScript permettant de créer un tableau de 3 noms , le remplir par les valeurs suivantes : "Tounsi Mehdi" , "Souissi Mohamed" et "Sellami Souhir" puis renvoyer au hasard le nom d'un gagnant qui sera lancé lorsque le navigateur exécute la page





TP2 : Les structures de contrôles en javascript



1) Les structures de contrôles conditionnelles

- ✓ Ecrire un script JavaScript qui permet de saisir un entier a puis afficher un message indiquant sa parité.
- ✓ Créer une page HTML puis écrire un code JavaScript qui permet de simuler un jeu ayant le principe suivant :
 - ⇒ L'utilisateur choisit un nombre **A** parmi : 0, 1 ou 2
 - ⇒ L'ordinateur choisit aussi un nombre **B** parmi : 0, 1 ou 2
 - ⇒ Si la **valeur absolue de la différence** entre les deux nombres choisis **A** et **B** vaut :
 - **2**, un message sera affiché indiquant que **le joueur qui a proposé le plus grand nombre gagne**
 - **1**, un message sera affiché indiquant que **le joueur qui a proposé le plus petit nombre gagne**
 - **0**, un message sera affiché indiquant **qu'aucun joueur n'a gagné.**
- ✓ Reprendre l'exercice précédent en utilisant la structure switch

2) Les structures itératives : boucle **FOR** ,boucle **do...while**, boucle **while**)

- ✓ Créer un script JavaScript qui permet de saisir un entier A supérieur à 1 puis vérifier s'il est parfait ou non.
- ✓ Créer une page HTML qui permet de calculer et afficher la somme d'une série des nombres qui se termine par -1.

3) Les fonctions

- ✓ Créer une page HTML contenant un code JavaScript qui permet de saisir une chaîne de caractères qui doit être alphabétiques puis déterminer le nombre de voyelles contenues dans cette chaîne

NB : Décomposer le problème en trois fonctions nommées respectivement (saisie, voyelle et affiche). L'appel de ces trois fonctions se fera dans le même script après leurs définitions.





TP3 : Les formulaires et les Evènements



Exercice N°1 :

Créer une page web contenant le formulaire ci-dessous et offrant les fonctionnalités suivantes :

- Lorsque le curseur se trouve dans la première zone, le message 'Saisir votre nom et prénom SVP' est affiché dans une boîte de dialogue
- En cliquant en dehors de la première zone, le texte saisi est mis en majuscule et sa longueur sera affichée dans la deuxième zone de texte
- En cliquant sur le bouton Afficher, Le message « bravo nom » sera affiché dans une boîte de dialogue.
- En cliquant sur le bouton vider, les contenus des 2 zones de textes seront effacés.

Exercice N°2 :

Créer la page somme lorsque on modifie un des champs immédiatement le résultat change

+ = 58

Exercice N°3 :

Créer la page "Location.html" ayant le contenu suivant :

Location de voiture

NB : La liste déroulante est de la forme suivante :

Valeurs des choix

Choix de la liste

Modèle	Prix par jour
Clio	90
406	120
206	70
FIAT	50

- ✓ Le clic sur le bouton "Annuler" permet de réinitialiser les champs du formulaire.

- ✓ Le clic sur le bouton **"Valider"** fait appel à une fonction JavaScript « **valide ()** » permettant de vérifier la validité des champs du formulaire en respectant les conditions suivantes :
 - Le **CIN** est une chaîne **longueur 8 commençant obligatoirement par « 06 » ou « 01 »**.
 - Le **Nom** et le **Prenom** sont deux champs alphabétiques comportant au moins 3 caractères.
 - Le champ **EMAIL** doit commencer obligatoirement par une lettre voyelle majuscule et contient le caractère « @ »
 - Au moins un modèle de voiture est choisi.
 - Le choix d'une durée est obligatoire.
- ✓ Lorsqu'on active la zone **Montant à payer**, le montant à payer sera affiché dans la zone elle-même (Montant à payer = Prix par jour * durée).
- ✓ Lorsque la page se charge, la date actuelle de la forme (jj/mm/aaaa) sera affichée dans la zone **Date location**.
- ✓ Lorsqu'on active la zone **générer un code captcha**, un code sera généré de la manière suivante : **former une chaîne de 10 lettres alphabétiques générées aléatoirement**.

Exercice N°4 : Mise en forme en utilisant JavaScript

1) Créer une page web nommée "design.html" qui contient :

- Une liste de données (datalist) contenant les valeurs (Times New roman, arial et monotype corsiva).
- Un contrôle de plage (range) ayant une valeur minimale 10 et maximale 36.
- Un champ qui permet de saisir une couleur
- 2 boutons radio.
- Un espace de texte (textarea).

2) Créer un script js de sorte que :

- Le clic sur le bouton **Transformer** permet de mettre en forme le texte saisi au sein de l'espace de texte selon les options choisies au dessus.

Mise en forme d'un texte

Options de mise en forme

Police
 Taille de la police
 Couleur
 arriere plan ☐
 texte ☐

Texte à transformer



