

TD1 JavaScript

EXERCICE 1 : PREMIERS PAS

Comment afficher du texte à l'utilisateur ?

Découverte de la fonction **alert()**.

Découverte de **innerHTML**.

Déclarer une variable.

EXERCICE 2

Découverte de la fonction **confirm()**.

Un utilisateur arrive sur votre site, demandez-lui s'il est étudiant.
Affichez un message en fonction de sa réponse.

EXERCICE 3

Découverte de la fonction **prompt()**.

1. Demander à l'utilisateur de saisir son nom ;
2. Demander de confirmer son choix avec la fonction **confirm()**. La saisie de l'utilisateur doit être affichée à l'écran ;
3.
 - a. Si l'utilisateur confirme, on affiche un message de bienvenue contenant son nom ;
 - b. Si l'utilisateur ne confirme pas, on lui demande de saisir son nom.

Astuce : utiliser une boucle **do - while**

EXERCICE 4

Découverte de la programmation événementielle avec **onclick()**.

1. Changer la couleur d'un texte quand on clique sur un bouton.
2. Afficher / Cacher un paragraphe quand on clique sur un bouton.

EXERCICE 5

Dessiner un triangle à l'aide de l'évènement **onclick()**.



- Afficher 4 boutons comme sur l'image précédente.
- Quand on clique sur un bouton, un triangle s'affiche à l'écran, avec une hauteur égale à la valeur du bouton.
- Le bouton **reset** efface le triangle.

EXERCICE 6

Dessiner un triangle à l'aide de l'évènement **onchange()**.

Taille : 1 20

Triangle de taille 7

```
*  
* *  
* * *  
* * * *  
* * * * *  
* * * * *  
* * * * *  
* * * * *
```

Même exercice que précédemment, sauf que les boutons sont remplacés par un input.

L'utilisateur saisit une taille (un entier) et un triangle s'affiche à l'écran, avec une hauteur égale à la saisie.

EXERCICE 7

Poursuivre la découverte des évènements.

Afficher un rectangle à l'écran de la couleur de votre choix.



Quand le curseur de la souris passe dans le rectangle, sa couleur change.



Quand le curseur quitte le rectangle, il reprend sa couleur initiale.

EXERCICE 8

Même exercice avec deux rectangles.

