

# 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

---

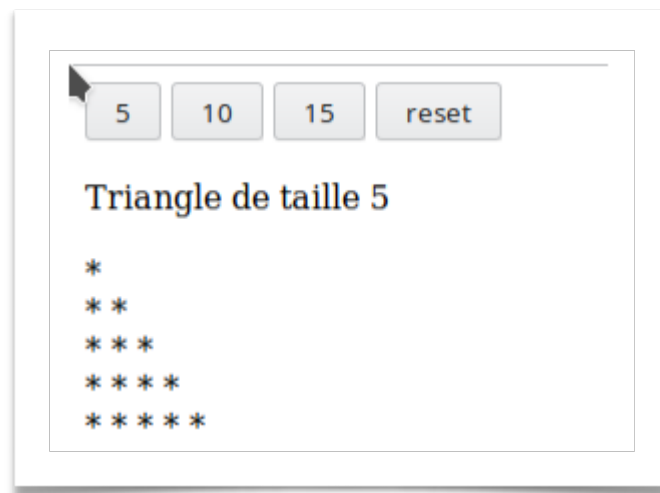
Découverte de la programmation événementielle avec **onclick()**.

Afficher / Cacher un paragraphe quand on clique sur un bouton.

## EXERCICE 5

---

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



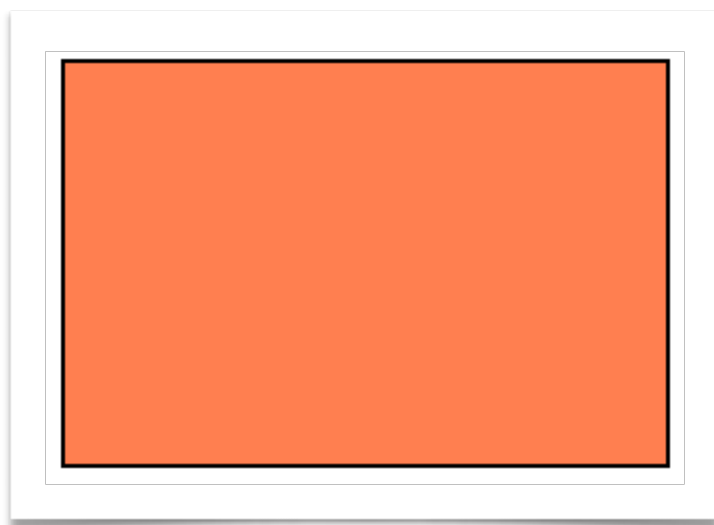
- Afficher 4 boutons comme sur l'image précédente.
- Quand on clique sur un bouton, un triangle s'affiche à l'écran, avec une hauteur égale à la valeur du bouton.
- Le bouton **reset** efface le triangle.

## EXERCICE 6

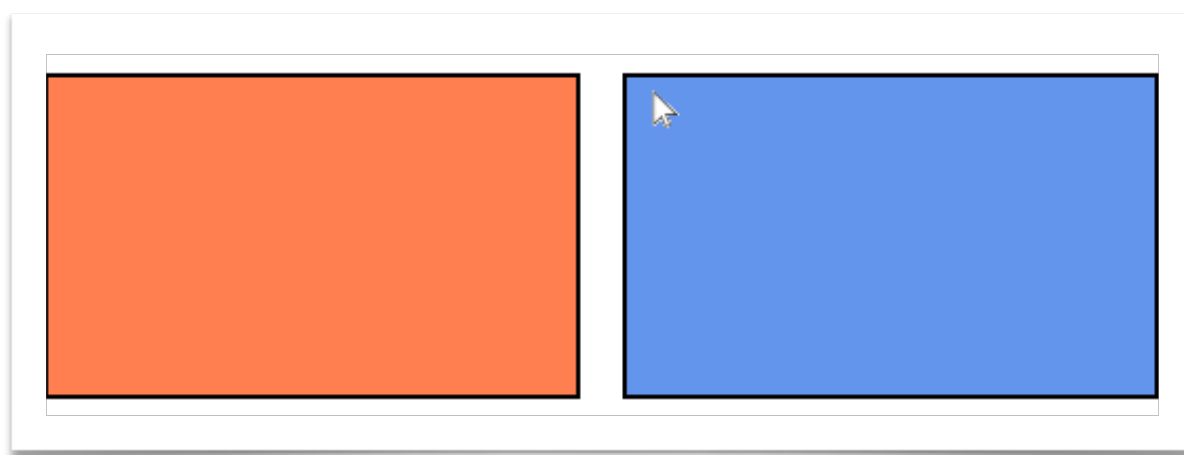
---

Poursuivre la découverte des évènements.

Afficher deux rectangles à l'écran de la couleur de votre choix.



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



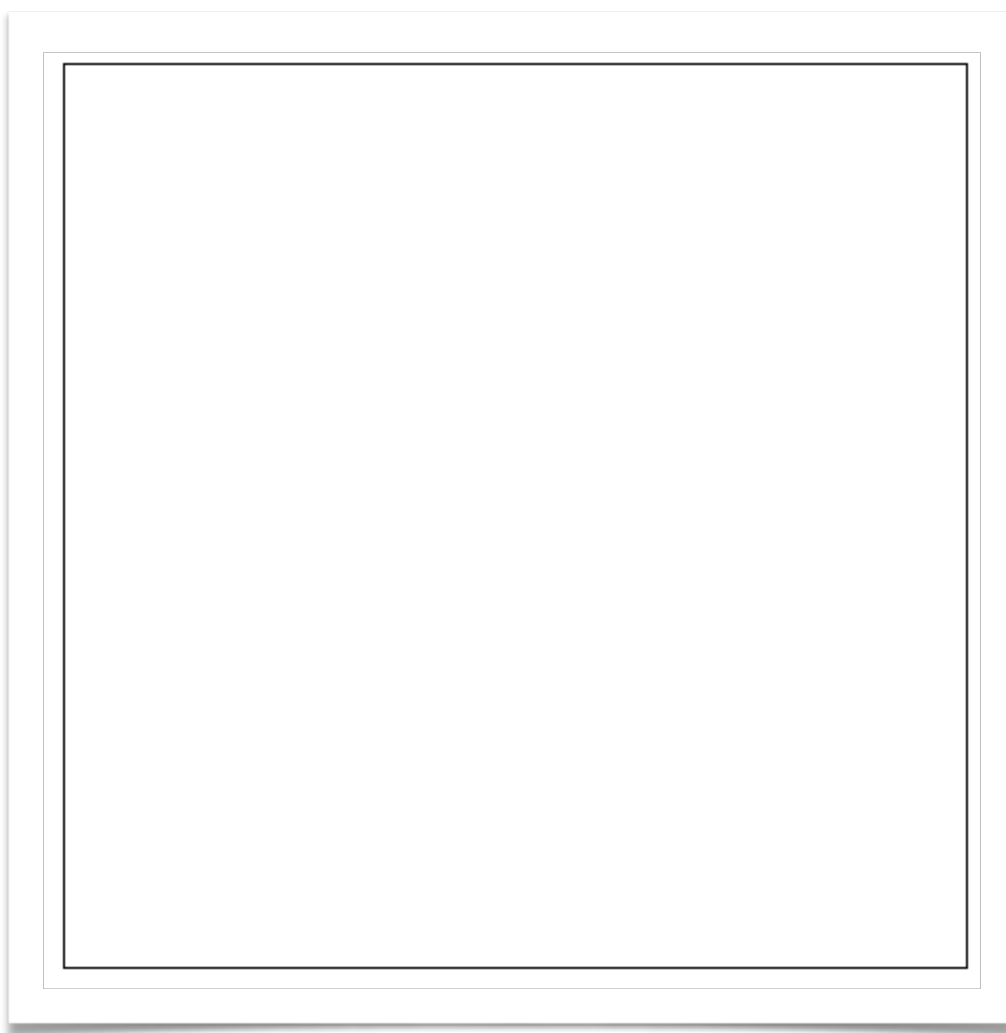
Quand le curseur quitte le rectangle, il reprend sa couleur initiale.

## EXERCICE 7 : LA MOSELLE DES JEUX

---

### PREMIERS PAS

Affichez un cadre de 450px par 450px dans une page blanche HTML. Une **<div>** fera très bien l'affaire (voir image suivante).

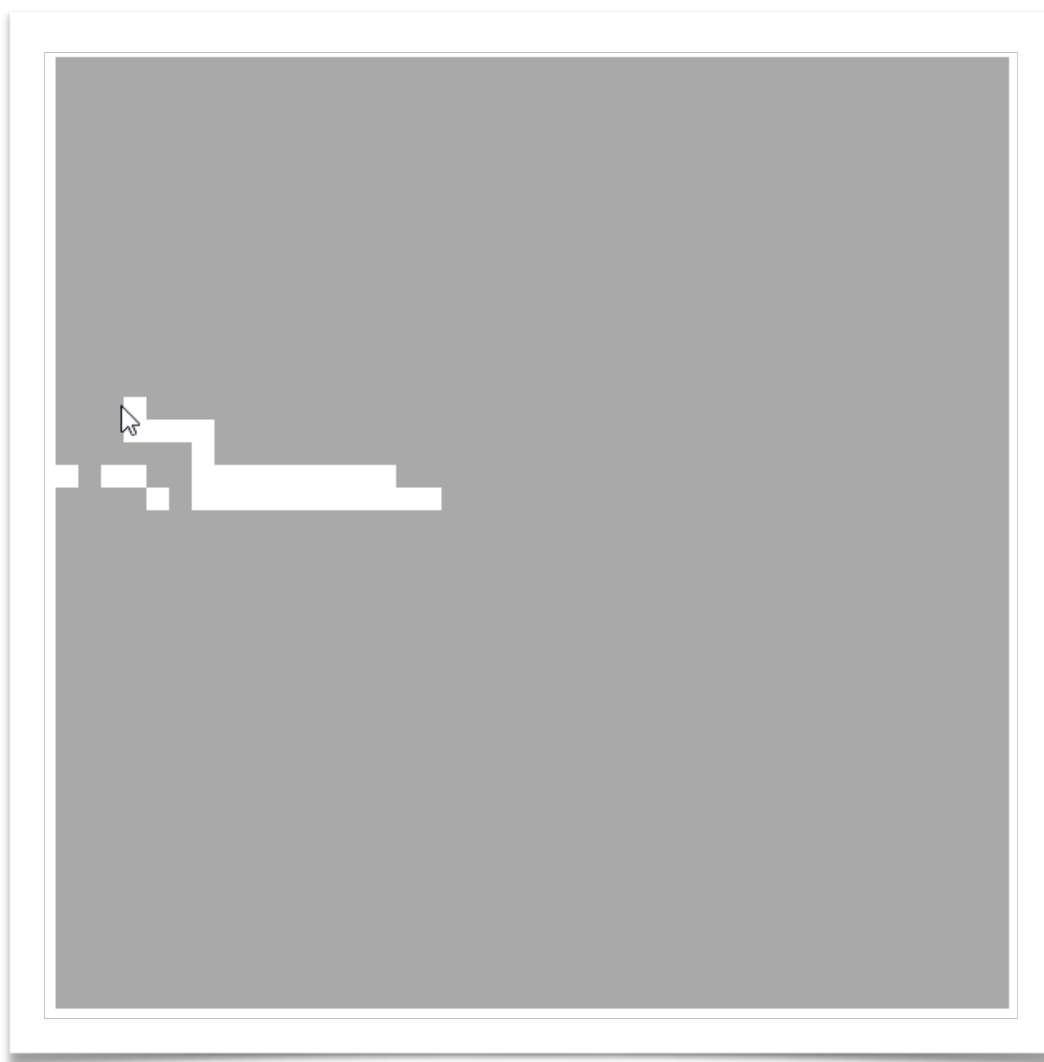


### UN PEU DE JAVASCRIPT

Avec JavaScript, recouvrez maintenant le cadre avec une surface grise pouvant être “grattée” à l’aide du curseur de la souris.

### ASTUCE

L’idée ici, est de remplir le cadre avec de petites balises HTML de couleur grise possédant un écouteur d’évènement (*listener*) qui les rend invisibles au survol de la souris.



## Liens

[https://www.w3schools.com/jsref/dom\\_obj\\_event.asp](https://www.w3schools.com/jsref/dom_obj_event.asp)