

# 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

---

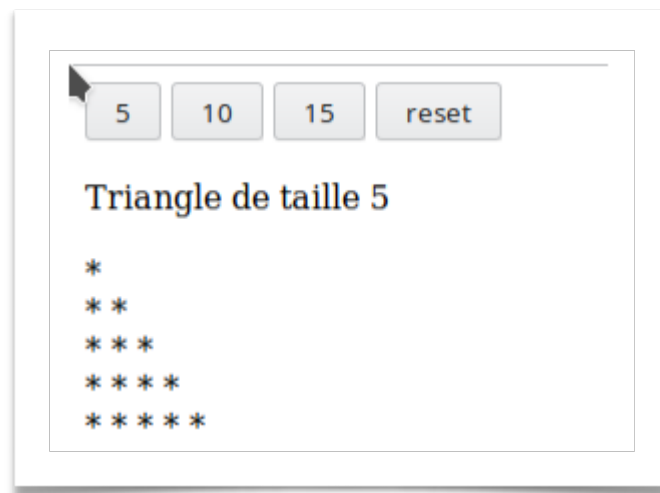
Découverte de la programmation événementielle avec **onclick()**.

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

## EXERCICE 5

---

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



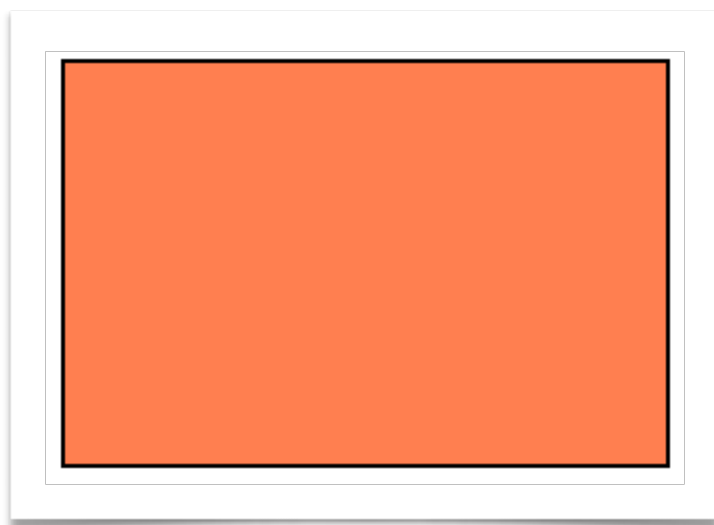
- Afficher 4 boutons comme sur l'image précédente.
- Quand on clique sur un bouton, un triangle s'affiche à l'écran, avec une hauteur égale à la valeur du bouton.
- Le bouton **reset** efface le triangle.

## EXERCICE 6

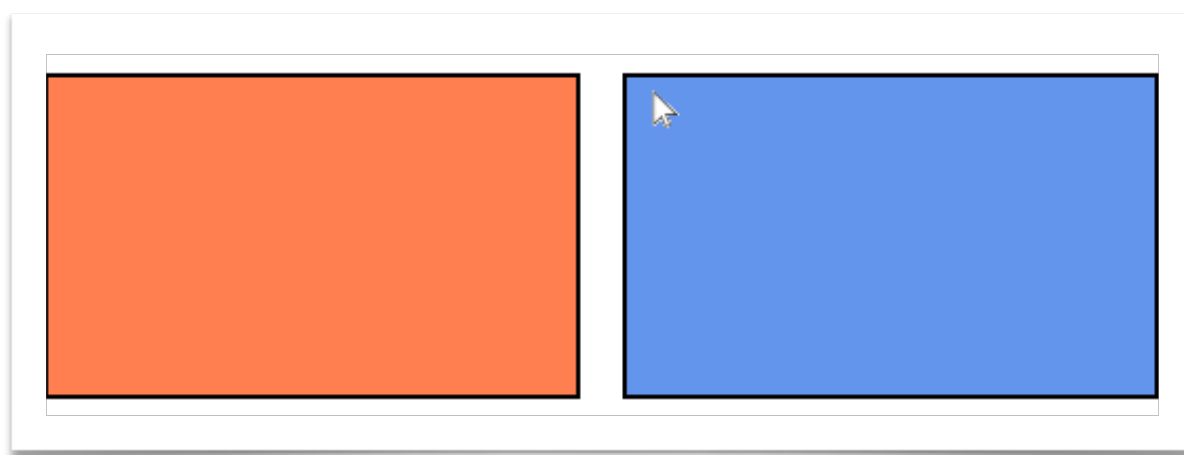
---

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.



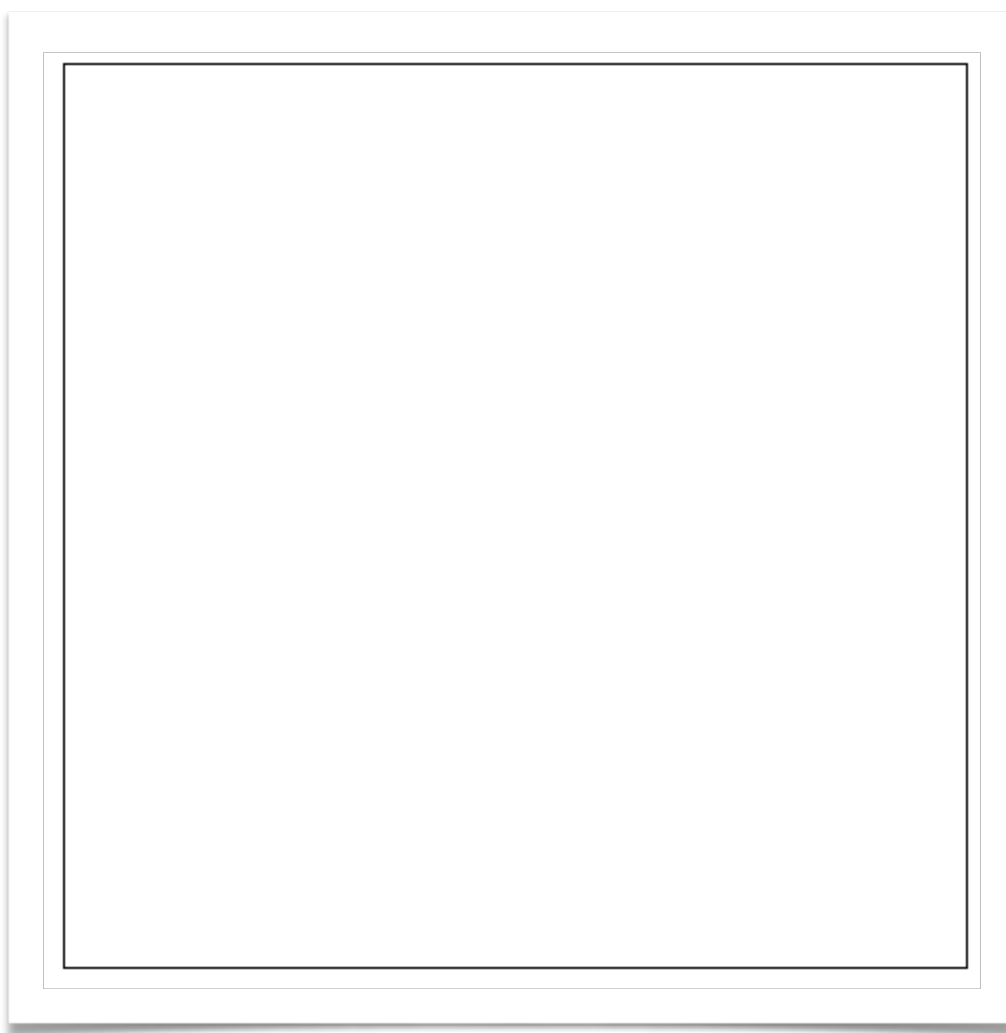
Quand le curseur quitte le rectangle, il reprend sa couleur initiale.

## 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).

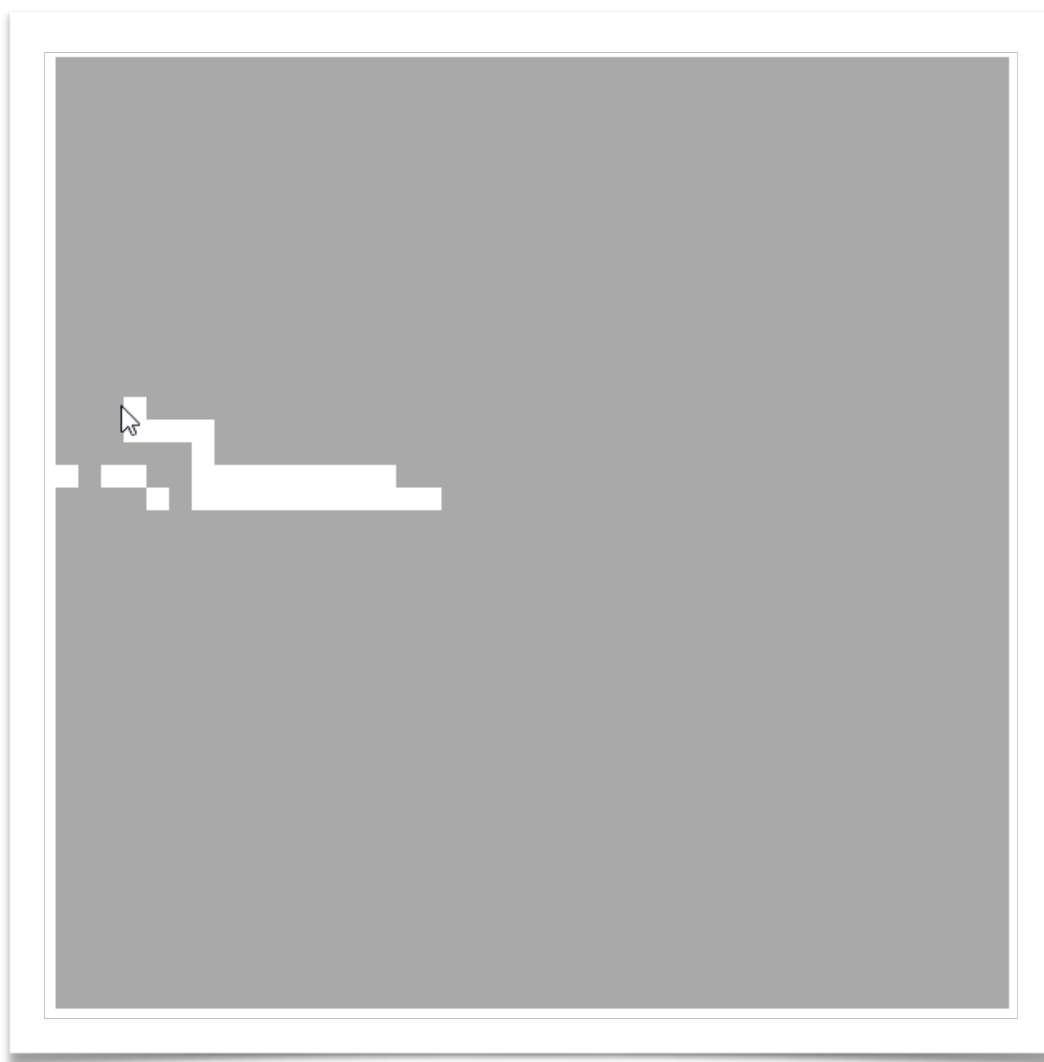


### UN PEU DE JAVASCRIPT

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.



## EXERCICE 8 : LE MORPION

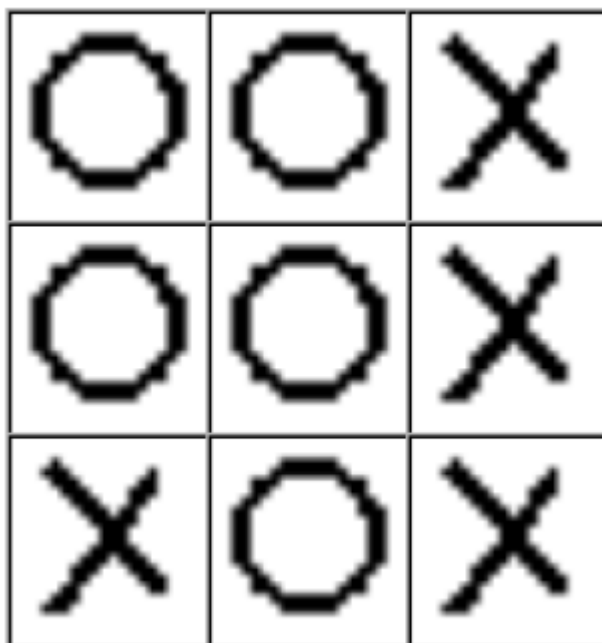
---

Réalisez le fameux jeu du morpion.

Pour ce faire, réalisez un tableau HTML de 3x3. Ajoutez dans chaque case une image blanche.

Quand le curseur de la souris se trouve au dessus d'une case, l'image est remplacée par :

- une image CROIX si j'appuie sur la touche « x »
- une image CERCLE si j'appuie sur la touche « o ».



**Attention** : il n'est pas demandé de calculer s'il y a un vainqueur.

### **Pour aller plus loin**

Quand une CROIX (ou un CERCLE) est posée, il n'est plus possible de la changer.

## **Liens**

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