

Evaluation Développeur Web et Web Mobile – AFPA

Activité-type 1 :

Compétence visée : Développer une interface utilisateur web dynamique

Description de la situation d'évaluation

Vous avez à votre disposition:

La description de la page demandée.

Les images à afficher dans la page.

Un fichier elements.txt contenant le texte des différentes balises <select>

Critères d'évaluation :

Les règles de nommage sont respectées.

Le code source est documenté

Les tests garantissent que les pages web répondent aux exigences décrites dans le cahier des charges

Production attendue

Vous rendrez votre travail dans un fichier .zip nommé :

« **ECF JavaScript Prénom Nom** » sur le dépôt Métis :

<https://metis.afpa.fr/course/view.php?id=50241§ion=28>

Ce fichier compressé contiendra tous les fichiers nécessaires.

Vous devez, à partir du fichier html donné, écrire un script JavaScript permettant de gérer le formulaire suivant :

CONTACTER LE SERVICE CLIENT

VOTRE DEMANDE:

Votre demande concerne ▼

MESSAGE: *

VOTRE PRENOM: *


VOTRE NOM: *

VOTRE COURRIEL: *

VOTRE PHOTO:

Choisir photo ▼

Envoyer Rafraîchir



Par défaut, l'image neutre.jpg est affichée. Tous les champs de saisie sont obligatoires et les textes doivent **contenir minimum 3 caractères** (à gérer en javascript).

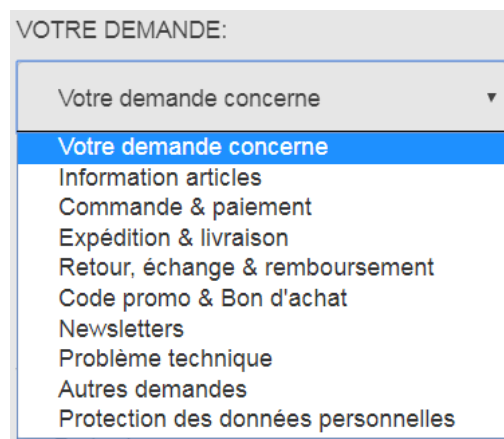
A partir des informations saisies dans le formulaire, vous renseignerez :

- les différents attributs de l'instance « client » issu de la **classe « Client »** que vous créerez. Les attributs correspondent aux champs de saisie (4 attributs : nom, prenom, email, photo) du formulaire.
- les différents attributs de l'instance « messageEnvoye » issue de la **classe « Message »** que vous créerez également. Les attributs correspondent aux champs de saisie et au client créé (3 attributs : type, message, client).

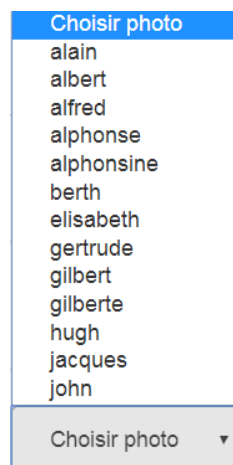
Vous pourrez faire un *console.log* dans votre programme pour visualiser que vos deux instances sont bien créées :

```
console.log(client);  
console.log(messageEnvoye);
```

La liste « Votre demande » sera renseignée en JavaScript avec les éléments suivants (fournis dans le fichier elements.txt):



La liste « Choisir photo » sera renseignée en JavaScript avec les éléments suivants :



L'image affichée par défaut sur la page (neutre.jpg) devra être remplacée par l'image choisie dans la liste grâce à la comboBox du script « JavaScript ».

Pour gérer les photos, la **classe Photo** sera créé avec 2 attributs : libelle et source.

L'instruction JavaScript qui permet d'annuler le « submit » s'il y a une erreur dans les données saisies est : *event.preventDefault();* où *event* est l'événement récupéré dans le Listener

associé au bouton submit

Voici un exemple de la page après la saisie des différentes informations :

CONTACTER LE SERVICE CLIENT

VOTRE DEMANDE:

Information articles ▼

MESSAGE: *

Bonjour,
Quel est le prix de l'article

VOTRE PRENOM: *

Gertrude

VOTRE NOM: *


Blabla

VOTRE COURRIEL: *

dfsg@fd.gt

VOTRE PHOTO:

gertrude ▼



Envoyer

Rafraichir

Voici un exemple de la page s'il manque des données :

CONTACTER LE SERVICE CLIENT

VOTRE DEMANDE:

Information articles ▼

MESSAGE: *

Bonjour,
Quel est le prix de l'article ?

VOTRE PRENOM: *

Gertrude

VOTRE NOM: *


ERREUR : Trois caractères minimum pour le nom

VOTRE COURRIEL: *

g.blabla@gmail.com

VOTRE PHOTO:

gertrude ▼



Envoyer

Rafraichir

Pour aller plus loin :

Les données du formulaire saisies peuvent être récupérées dans une autre page html et affichées.

Les données vont être envoyées via le « nom » donné à la balise. Exemple :

```
<input id="mail" type="mail" name="mail">
```

La méthode d'envoi (GET ou POST) ainsi que le fichier qui reçoit les données sont indiqués dans la balise « form ». Exemple :

```
<form id="formClient" action="recup.html" method="get">
```

Ensuite, le code JavaScript du fichier recup.html permet de lire les données reçues. Un exemple du code est donné dans le fichier « recup.js »