

Séance n° 5	Évaluation finale – Groupe TP1
-------------	--------------------------------

*Objectif :*

Déposez sur UniversiTICE dans le dépôt correspondant à votre groupe trois fichiers contenant les codes sources résolvant les 3 exercices ci-dessous. Les fichiers devront être nommés par l'intitulé de votre groupe, votre nom et le numéro de l'exercice, cad TP1-Nom-1.html, TP1-Nom-2.html et TP1-Nom-3.html.

Les supports de cours accessibles directement sur le site du cours et la documentation sont autorisés. Vous accorderez un soin particulier à la présentation de votre code : respectez les conventions de nommage des variables, l'indentation, commentez votre code quand nécessaire.

Assurez-vous de travailler avec un navigateur à jour.

## 1 Étoiles (5 points)

Vous allez réaliser un script qui va afficher à l'utilisateur autant d'étoiles \* qu'il en veut. Voici ce que vous pourrez obtenir :

Nombre d'étoiles souhaité :

\*\*\*\*\*

```
<!doctype html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Étoiles</title>
  </head>

  <body>

    <label>Nombre d`étoiles souhaité : </label>
    <input type="text"> <br>

    <button id="go">Afficher</button>

    <p id="result"></p>

    <script type="text/javascript">
    </script>
  </body>
</html>
```

Le document HTML est téléchargeable [ici](#) (Clic droit > télécharger la cible du lien sous).

1. Créez le fichier ci-dessus et enregistrez-le
2. Créez la fonction starify qui va :  
— récupérer le champs de saisie **1 pt**

- afficher un message d'erreur si la valeur du champ de saisie n'est pas valide (ie n'est pas un nombre entier) **1 pt**
  - sinon afficher le nombre d'étoiles correspondant dans l'élément d'identifiant `result` **1 pt**
3. Ajoutez un écouteur d'évènements sur le bouton d'identifiant `go` qui appellera la fonction `starify` lors d'un clic **1 pt**

Présentation du code : **1 pt**

## 2 Comptes bancaires (5 points)

Vous allez écrire des classes permettant de gérer des comptes bancaires et des comptes épargne. Un compte bancaire est caractérisé par un titulaire et un solde. Un compte épargne est un compte bancaire qui possède en outre un taux d'intérêt.

```
<!doctype html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Comptes bancaires</title>
  </head>

  <body>

    <p>Mes comptes bancaires :</p>

    <script type="text/javascript">
    </script>
  </body>
</html>
```

Le document HTML est téléchargeable [ici](#) (Clic droit > télécharger la cible du lien sous).

1. Créez le fichier ci-dessus et enregistrez-le.
2. Écrivez la classe `CompteBancaire` qui possède un constructeur prenant en paramètre le nom d'un titulaire et le solde du compte et initialise les propriétés `titulaire` et `solde`. **1 pt**
3. Ajoutez une méthode `affiche` à votre classe `CompteBancaire` qui affiche une description dans le document HTML (Exemple : Le compte de M. X a un solde de Y euros). **1 pt**
4. Un compte épargne est un compte bancaire qui possède en outre un taux d'intérêt. Écrivez la classe `CompteEpargne` et son constructeur. **0.5 pt**
5. Ajoutez une méthode `affiche` à votre classe `CompteEpargne` qui affiche une description dans le document HTML. **0.5 pt**
6. Créez un objet de type `CompteBancaire` et un objet de type `CompteEpargne`. Affichez leur description. **1 pt**

Présentation du code : **1 pt**

## 3 Playlists (10 points)

Vous allez écrire un gestionnaire de playlist qui permettra à l'utilisateur de gérer les titres qu'il écoute. Pour chaque titre ajouté, le gestionnaire indiquera le nom du titre et le nom de l'artiste. L'utilisateur pourra cliquer sur le bouton "Url" pour accéder à une page web fournissant le morceau ou le bouton "Supprimer" pour le supprimer de la playlist.

Le document HTML est téléchargeable [ici](#) (Clic droit > télécharger la cible du lien sous).

### 3.1 Mise en place des éléments HTML

Dans la première partie, vous allez créer la classe `Playlist` qui se chargera de mettre en place les éléments HTML nécessaires à l'affichage d'un morceau dans le document : le lien, le titre du morceau, l'artiste et le bouton de suppression.

1. Créez le fichier ci-dessus et enregistrez-le.
2. Déclarez la classe `Playlist` et son constructeur qui prendra trois paramètres : le nom du titre, le nom de l'artiste, l'url. **0.75 pt**
3. Dans le constructeur, initialisez la propriété `list` qui correspond à l'élément HTML `div` d'identifiant `playlist`. C'est la `div` qui contiendra tous les morceaux. **0.5 pt**
4. Dans le constructeur, initialisez les propriétés : **0.75 pt**
  - (a) `item` qui correspond à un nouvel élément HTML `div` ayant la classe CSS `row`. C'est la `div` qui contiendra tous les composants d'un morceau (lien, titre, artiste, bouton suppression).
  - (b) `divButtons` qui correspond à un nouvel élément HTML `div` ayant la classe CSS `col-sm-1`
  - (c) `buttonLink` qui correspond à un nouvel élément HTML `a` ayant la classe CSS `mp3link`
5. Ajoutez le bouton `buttonLink` à sa `div` parente `divButtons` et la `div` `divButtons` à sa `div` parente `item` **0.25 pt**
6. Ajoutez une méthode `createLabel` à votre classe qui prend en paramètre un texte. Cette méthode crée un nouvel élément HTML `div` ayant la classe CSS `col-sm-5` et dont le contenu textuel correspond au paramètre `texte`. La méthode retourne enfin l'élément HTML. **1 pt**
7. Retour au constructeur : initialisez la propriété `title` grâce à la méthode `createLabel` prenant en paramètre le titre du morceau. Ajoutez ensuite la propriété `title` à son parent `item`. **0.5 pt**
8. Faites de même pour la propriété `artist`. **0.5 pt**
9. Initialisez la propriété `divDelete` qui correspond à un nouvel élément HTML `div` ayant la classe CSS `col-sm-1` et la propriété `buttonDelete` qui correspond à un nouvel élément HTML `button` ayant la classe CSS `delete`. Ajoutez le bouton `buttonDelete` à sa `div` parente `divDelete` et la `div` `divDelete` à sa `div` parente `item` **0.5 pt**
10. Ajoutez la propriété `item` à son parent `list`. **0.25 pt**

À ce stade, vous pouvez tester votre classe.

### 3.2 Mise en place des écouteurs d'évènements

Vous allez maintenant installer les écouteurs d'évènements nécessaires pour ajouter un morceau, le supprimer ou vider la liste.

1. Dans le script principal, ajoutez un écouteur d'évènements au bouton d'identifiant `add` qui créera un nouvel objet de type `Playlist` avec les valeurs des champs de saisie d'identifiant `title`, `artist` et `link` lors d'un clic. **1.5 pt**
2. Dans le constructeur de la classe `Playlist`, ajoutez un écouteur d'évènements au bouton `buttonDelete` qui supprimera l'item de son parent lors d'un clic. **1.5 pt**
3. Dans le script principal, ajoutez un écouteur d'évènements au bouton d'identifiant `empty` qui aura pour effet de supprimer tous les morceaux du gestionnaire lors d'un clic. **1 pt**

Présentation du code : **1 pt**