

 OFPPT	مكتب التكوين المهني وإنعاش الشغل Office de la Formation Professionnelle et de la Promotion du Travail

Filière: dev digital

Module: Javascript

TP 9

Exercice 1:

1) Ecrire le code html permettant de créer la liste et les boutons suivants:

- menu1
 - sous-menu11
 - sous-menu12
- menu2
 - sous-menu21
 - sous-menu22
 - **EXEMPLE**
 - sous-menu221
 - sous-menu222
 - sous-menu2221
 - sous-menu2222
 - sous-menu222
 - sous-menu223
 - sous-menu23
 - sous-menu24
- menu3

Bouton 1

Bouton 2

Bouton 3

Bouton 4

Bouton 5

Bouton 6

- 1) Tracer l'arbre du DOM dans une feuille
- 2) Lorsqu'on clique sur l'un des boutons, les éléments correspondants vont être encadrés en rouge. L'élément cible ici c'est l'élément **EXEMPLE** (qui figure dans la liste)

Bouton1:

- menu 1
 - sous menu 11
 - sous menu 12
- menu 2

- sous menu 21
 - sous menu 22
 - **EXEMPLE**
 - sous menu 221
 - sous menu 222
 - sous menu 2221
 - sous menu 2222
 - sous menu 222
 - sous menu 223
 - sous menu 23
 - sous menu 24
- menu 3

Bouton 2:

- menu 1
 - sous menu 11
 - sous menu 12
 - menu 2
 - sous menu 21
 - sous menu 22
 - EXEMPLE
 - sous menu 221
 - sous menu 222
 - sous menu 2221
 - sous menu 2222
 - sous menu 222
 - sous menu 223
 - sous menu 23
 - sous menu 24
- menu 3

Bouton 3:

- menu 1
 - sous menu 11
 - sous menu 12
 - menu 2
 - sous menu 21
 - sous menu 22
 - EXEMPLE
 - sous menu 221
 - sous menu 222
 - sous menu 2221
 - sous menu 2222
 - sous menu 222
 - sous menu 223
 - sous menu 23
 - sous menu 24
- menu 3

Bouton 4:

- menu 1
 - sous menu 11
 - sous menu 12
 - menu 2
 - sous menu 21
 - sous menu 22
 - EXEMPLE
 - sous menu 221
 - sous menu 222
 - sous menu 2221
 - sous menu 2222
 - sous menu 222
 - sous menu 223
 - sous menu 23
 - sous menu 24
- menu 3

Bouton 5:

- menu 1
 - sous menu 11
 - sous menu 12
- menu 2
 - sous menu 21
 - sous menu 22
 - EXEMPLE
 - sous menu 221
 - sous menu 222
 - sous menu 2221
 - sous menu 2222
 - sous menu 222
 - sous menu 223
 - sous menu 23
 - sous menu 24
- menu 3

Bouton 6:

- menu 1
 - sous menu 11
 - sous menu 12
- menu 2
 - sous menu 21
 - sous menu 22
 - EXEMPLE
 - sous menu 221
 - sous menu 222
 - sous menu 2221
 - sous menu 2222
 - sous menu 222
 - sous menu 223
 - sous menu 23
 - sous menu 24
- menu 3

- 3) Ecrire le code permettant d'encadrer le sous-menu22 (ajouter par exemple un autre bouton)
- 4) Ecrire le code permettant d'encadrer sous-menu222
- 5) Ecrire le code permettant d'encadrer menu1
- 6) Ecrire le code permettant d'afficher le type du nœud sous-menu22 et sa valeur.

Exercice 2:

Créer une page html qui contient un bouton

Ecrire le code javascript, permettant d'ajouter un lien dans la page une fois on clique sur le bouton

Le texte du lien et la destination du lien (**href**) sont saisie par l'utilisateur à l'aide de prompt par exemple.

Exercice 3:

- 1) Créer une page html qui contient un bouton de commande
- 2) Ecrire le code javascript permettant d'ajouter une liste comme suit (d'un seul coup) une fois on clique sur le bouton:

- Maroc
- Algérie
- Tunisie

3) Même question que la précédente mais cette fois ci, lorsqu'on clique sur le bouton, on fonction **Ajouter()** sera exécutée qui demande à l'utilisateur de saisir le nom du pays dans une prompt et cet élément est ajouté à la une liste **ol**, donc l'ajout se fait élément par élément.

Exercice 4:

Le but de cet exercice est de créer un tableau à une dimension à l'aide de javascript

Créer dans votre page web un formulaire comme suit:

Dimension du tableau

Valeur maximal du tableau

Générer le tableau

Dans la première zone de text, on va saisir un nombre qui sera le nombre de cases dans le tableau

Dans la deuxième zone de texte, on va saisir un nombre qui sera la valeur maximale qui va être affichée dans le tableau. Ces valeurs vont être affichées de manière aléatoire.

Une fois on clique sur le bouton, on doit voir le tableau créée dans la page:

Dimension du tableau

Valeur maximal du tableau

Générer le tableau

22	28	19	11	13	18	26	10	19	9
----	----	----	----	----	----	----	----	----	---

Exercice 5:

Dans une page web, créer l'interface suivante:

Saisir un nombre:

Genrer la table de multiplication

Une fois on clique sur le bouton, on va afficher la table de multiplication de ce nombre (de 0 à 10)

Saisir un nombre :

- $5 * 0 = 0$
- $5 * 1 = 5$
- $5 * 2 = 10$
- $5 * 3 = 15$
- $5 * 4 = 20$
- $5 * 5 = 25$
- $5 * 6 = 30$
- $5 * 7 = 35$
- $5 * 8 = 40$
- $5 * 9 = 45$
- $5 * 10 = 50$