

JS 04 : Afficher du texte

Les méthodes de l'objet document

JavaScript a la possibilité d'accéder aux différents éléments de la page HTML comme des objets. La partie du code HTML qui s'affiche dans la fenêtre du navigateur est un objet de type document (nous décrirons la notion d'objet dans un autre cours).

A chaque objet JavaScript, le concepteur du langage a prévu un ensemble de méthodes (ou fonctions dédiées à cet objet) qui lui sont propres. A l'objet document, JavaScript a dédié la méthode *écrire dans le document*, c'est la méthode `write()`. L'appel de la méthode se fait selon la notation :

```
nom_de_l'objet.nom_de_la_méthode()
```

Pour appeler la méthode `write()` du document, on note :

```
document.write();
```

La méthode `write()`

La syntaxe est assez simple soit :

```
document.write("votre âge");
```

On peut aussi écrire une variable, soit la variable `age` :

```
var age = 35;
```

```
document.write(age);
```

Pour associer du texte (chaînes de caractères) et des variables, on utilise l'instruction :

```
document.write("Votre âge est " + age);
```

On peut utiliser les balises HTML pour agrémenter ce texte :

```
document.write("<b>Votre âge est </b>" + age);
```

```
document.write("<b>" + " Votre âge est " + "</b>" + age);
```

Les boîtes de dialogue de l'objet window

Avec des méthodes de l'objet window, JavaScript a la possibilité d'appeler des boîtes de dialogue modales (bloquantes).

La méthode alert()

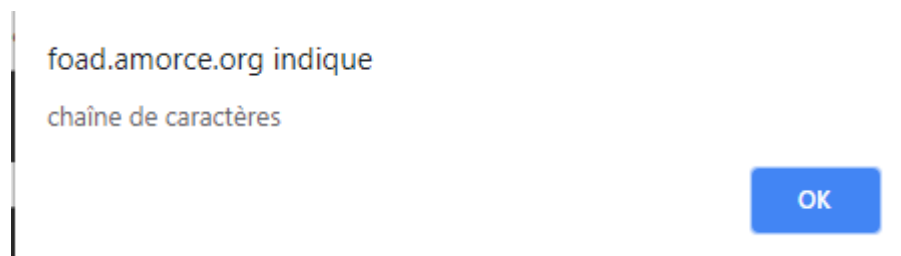
La méthode `alert()` affiche une boîte de dialogue dans laquelle est reproduite la valeur (variable et/ou chaîne de caractères) de l'argument qui lui a été fourni. Cette boîte bloque le programme en cours tant que l'utilisateur n'aura pas cliqué sur "OK". La méthode `alert()` sera aussi très utile pour vous aider à débbugger les scripts.

```
MyVar = "Bonjour";  
  
window.alert(myVar);  
  
window.alert("chaîne de caractères");  
  
window.alert(myVar + "chaîne de caractères");
```

Ligne 2 :



Ligne 3 :



Ligne 4 :

foad.amorce.org indique

Bonjour chaîne de caractères

OK

Pour écrire sur plusieurs lignes, utiliser un saut de ligne qui se fait avec le signe \n.

La méthode `prompt()`

JavaScript vous propose une autre boîte de dialogue, dans le cas présent appelée boîte d'invite, qui est composée d'un champ comportant une entrée à compléter par l'utilisateur. Cette entrée possède aussi une valeur par défaut facultative.

```
var reponse1 = window.prompt("Saisissez votre nom");
```

```
var reponse2 = window.prompt("Saisissez votre couleur préférée");
```

Ligne 2:

foad.amorce.org indique

Saisissez votre couleur préférée

rose bonbon

OK

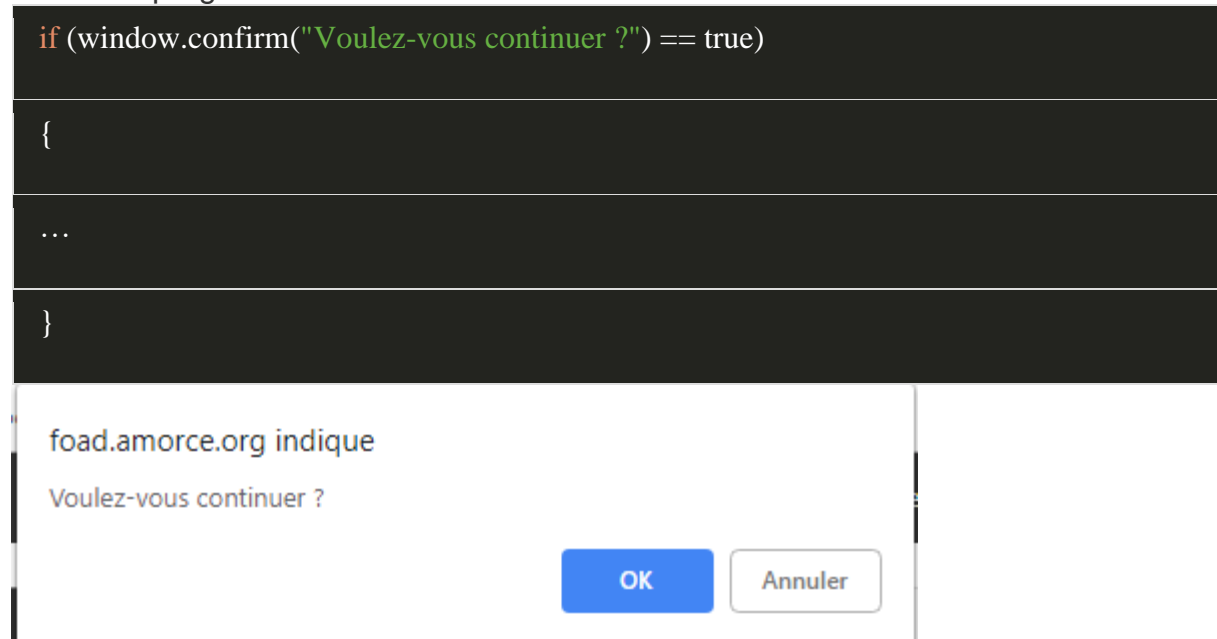
Annuler

- En cliquant sur *OK*, la méthode renvoie la valeur tapée par l'utilisateur ou la réponse proposée par défaut
- Si l'utilisateur clique sur *Annuler*, la valeur `null` est alors renvoyée

La méthode `confirm()`

Cette méthode affiche une boîte de dialogue avec 2 boutons *OK* et *Annuler*.

- En cliquant sur *OK*, la méthode renvoie la valeur `true`, ou `false` si on a cliqué sur *Annuler*. Ce qui peut permettre, par exemple, de choisir une option dans un programme.



`alert()` ... rouge

Joujou des débutants en JavaScript, cette petite fenêtre est à utiliser avec parcimonie pour attirer l'attention du lecteur pour des choses vraiment importantes.

```
alert("Vous avez confirmé !");
```

Précision : le code HTML n'est pas interprété dans les méthodes de l'objet `window`.

Afficher des informations dans la console

L'objet *console* est un élément essentiel lors de vos développements. Il permet d'afficher des informations de débogage (avertissements et erreurs de code, affichage de la valeur des variables etc.), précieuses pour la mise au point des scripts.

La console permet aussi de visualiser le code HTML qui n'est pas interprété dans les méthodes de l'objet *window*.

La console est un outil conçu uniquement pour les développeurs; on ne doit pas y afficher d'informations pour dialoguer avec l'internaute (utiliser `alert()` ou `prompt()`).

La méthode `log`

La console est incluse dans les outils de développement des navigateurs Chrome et Firefox, pour l'afficher faire touche `F12` puis cliquer sur l'onglet *console*.

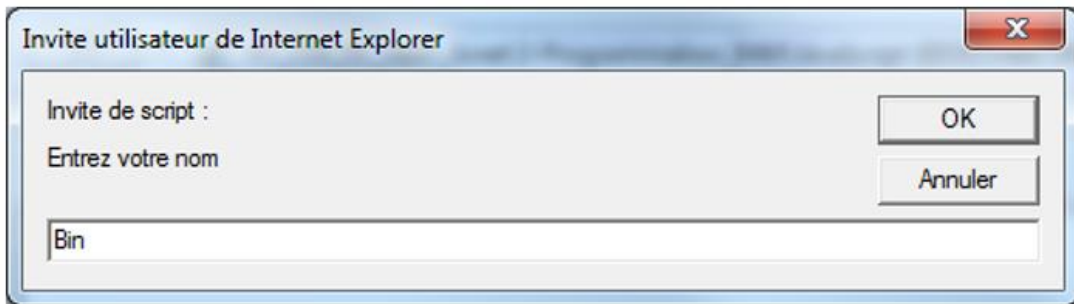
Ensuite, pour y afficher quelque chose, il faut utiliser la méthode `log` de permet d'afficher des informations dans la console.

```
console.log("texte affiché dans la console");
```

Exercice

- Créer une page HTML qui demande successivement à l'utilisateur son nom puis son prénom.
- La page demande ensuite à l'utilisateur s'il est un homme ou une femme.
- Enfin, la page affiche les informations sur l'utilisateur.

Résultats à obtenir :



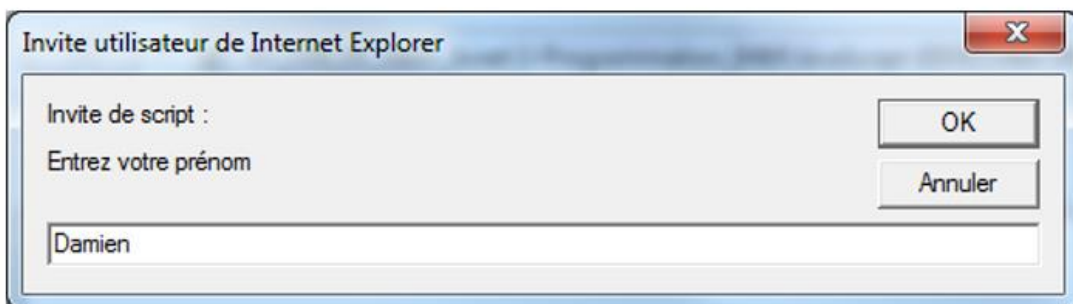
Invite utilisateur de Internet Explorer

Invite de script :

Entrez votre nom

Bin

OK Annuler



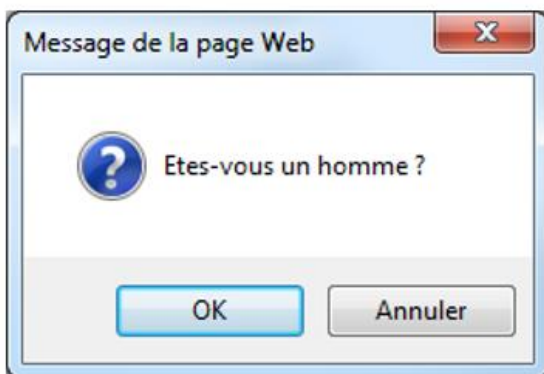
Invite utilisateur de Internet Explorer

Invite de script :

Entrez votre prénom

Damien

OK Annuler

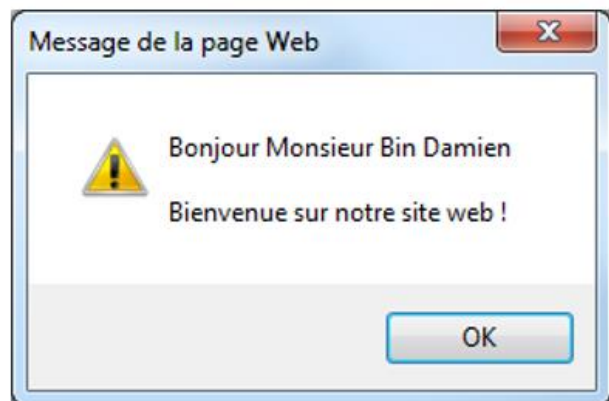


Message de la page Web

?

Etes-vous un homme ?

OK Annuler



Message de la page Web

! Bonjour Monsieur Bin Damien

Bienvenue sur notre site web !

OK