

## TP N°03 : Javascript (Partie 02)

### Exercice 0:

Ecrire une page HTML contenant 3 champs <fieldset> que vous choisissiez les titres :

1. Le premier contient :
  - Une liste déroulante (<select>) contenant 5 villes et une option autre,
  - Un calque vide de dimension 50x50 et de couleur transparente,
  - A chaque fois que vous sélectionnez une ville, le calque change de couleur (Ex : Agadir : Orange, Casablanca : Rouge, Rabat : Bleu, ... )
  - Si vous choisissez dans le champ ville l'option autre, vous faites apparaître :
    - i. Un champ texte où vous écrivez le nom de la ville
    - ii. Un champ couleur qui, lorsque vous choisissez une couleur :
      - a. Apparaît à côté du champ les valeurs RGB en hexadécimal de la couleur choisie,
      - b. Le calque prend cette couleur
    - ii. Un bouton qui en cliquant dessus, ajoute la ville saisie à la liste
2. Le deuxième champ fieldset contient :
  - 5 calques de couleurs différentes, chacun de dimension 50x50
  - Un calque 'A' au-dessous des cinq calques, de dimension 200x100 de couleur transparente
  - Lorsque vous passez la souris au-dessus de l'un des 5 calques, le calque 'A' reprend la même couleur, et lorsque vous éloignez la souris dudit calque, le calque 'A' passe à nouveau à une couleur transparente
3. Le troisième champ fieldset contient :
  - a. Un champ textarea 'TA', que vous remplissez,
  - b. A côté du champ textarea, ajouter trois icônes (de votre choix),
  - c. Ajouter au dessous, deux calques 'B' et 'C' de couleurs respectivement jaune et rouge,
  - d. Si vous choisissez de faire copier (via la souris ou le clavier) le texte dans le champ 'TA' va être copié dans le calque 'B' après avoir supprimé tous les espaces en surplus, le texte doit avoir une couleur bleue. Ajouter à la fin du texte une phrase « ce texte contient .. mots » (on fera la convention que le nombre de mots est le nombre d'espaces + 1)
  - e. Le même comportement que (3.d) est repris si vous cliquez sur la première icône à côté du 'TA'
  - f. Si vous choisissez de faire couper (via la souris ou le clavier) le texte dans le champ 'TA' va être copié dans le calque 'C' après avoir supprimé tous les espaces en surplus, le texte doit avoir une couleur blanche. Ajouter à la fin du texte une phrase « ce texte contient .. mots » (on fera la convention que le nombre de mots est le nombre d'espaces + 1)
  - g. Le même comportement que (3.f) est repris si vous cliquez sur la deuxième icône à côté du 'TA'
  - h. En double-cliquant sur la troisième icône, apparaît un box de confirmation, si vous cliquez sur 'ok' le champ 'AT' se vide.

**Exercice 1:**

Ecrire une page HTML, qui contient les deux phrases suivantes :

La largeur de la fenêtre utilisée est : ----

La hauteur de la fenêtre utilisée est : ----

Sachant que,

- Les valeurs affichées (hauteur et largeur de la fenêtre) doivent être modifiées en temps réel lors du redimensionnement de la fenêtre.
- Le rétrécissement en largeur doit s'arrêter (se bloquer) lorsque la largeur atteint 500 px.

**Exercice 2:**

Ecrire une page HTML contenant du code js qui permet ce qui suit :

- Afficher le temps **tps** de consultation de la page par l'utilisateur en temps réel, si ça dépasse 59 secondes, il faut afficher le champ minutes (Ex : 1 min 5 sec)
- Affiche un message d'alerte lorsque **tps** dépasse 15 secondes.
- Change le fond de la page en rouge avec du texte blanc lorsque **tps** dépasse 30 secondes
- Lorsque **tps** atteint 45 secondes, afficher un message qui indique que la page va se fermer dans 20 secondes
- Lorsque **tps** atteint 67 secondes, afficher un message indiquant que la page va se fermer
- Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton, la page se ferme

**Exercice 3:** Animation

Réalisez une page HTML contenant un calque et des champs de paramétrages :

- Champs de paramétrage (entre autres):
  - la couleur du calque
  - les dimensions du calque (sinon prendre valeurs par défaut)
  - le texte contenu dans le calque
  - Degré de transparence du calque
- Champ d'animation qui précise si l'animation:
  - commence par la gauche ou par la droite
  - commence par le haut ou le bas
  - choisir parcours du calque : horizontal, vertical, diagonal
- un bouton qui en cliquant dessus, le calque commence son animation, sachant que lorsque le calque rencontre un bord de la fenêtre (haut, bas, gauche, droite) doit retourner vers le sens inverse  
Ex : si le calque bougeait horizontalement de gauche à droite, à la rencontre de l'obstacle (bord) à droite, il doit retourner vers le sens contraire (de droite à gauche)
- le calque doit scanner le maximum de la fenêtre
- Ceci doit rester vrai lorsqu'on réduit la taille de la fenêtre.