

Documentation

- Fondamentaux
 - Structures itératives
 - Les Fonctions
 - Nommées
 - Anonymes
 - Fléchées
 - Tableaux
 - Objets
 - Json
- DOM
 - **Définition**
 - **Récupérer un élément HTML**
 - getElementById()
 - getElementsByTagName()
 - getElementsByClassName()
 - getElementsByName()
 - querySelectorAll()
 - querySelector()
 - **Récupérer/modifier l'attribut d'un élément HTML**
 - getAttribute()
 - setAttribute()
 - removeAttribute()
 - **Manipulation des classes css**
 - style
 - className
 - classList
 - **Récupérer/Modifier du Contenu HTML**
 - innerHtml
 - textContent
 - **Création d'un élément**
 - createElement
 - appendChild
 - replaceChild
 - cloneNode
 - removeChild
 - **Parent et ses Enfants**
 - parentNode
 - firstElementChild et lastElementChild
 - firstChild et lastChild

- childNodes et children
- previousSibling
- nextSibling
- previousElementSibling
- nextElementSibling

- **Les Événements**

- **Définition**
- **Exemples Événements**

- click, dblclick
- événements de la souris
- événements du clavier
- événements de ciblage et d'annulation de ciblage
- événements des éléments de formulaire
- événements de réinitialisation et de soumission d'un formulaire
- événement de chargement de la fenêtre
- événement de Scroll

- **Écouteurs d'Événements**

- on
- addEventListener
- removeEventListener

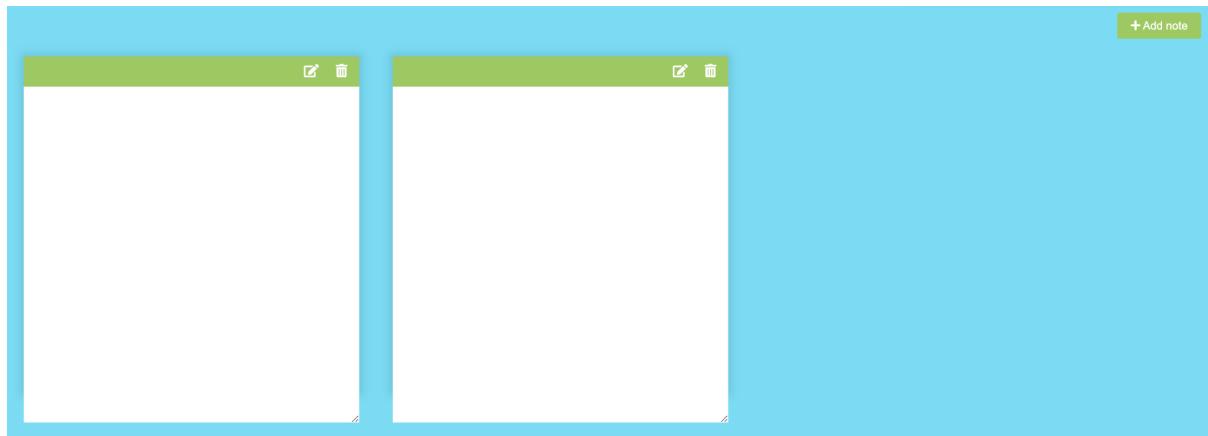
- **Objet event**

TP JS C5 SNTACAD

TP1 :

Créer le script permettant d'effectuer les actions suivantes :

- 1) Créer ce composant lorsqu'on clique **Add New**



NB : Le composant à générer est formé :

- un **div contenant les icônes edit et la corbeille**
- un **champ Textarea**

- 2) Lorsqu'on clique sur l'icône corbeille, le composant généré est supprimé
- 3) Lorsqu'on clique sur l'icône edit, le champ Textarea correspondant est désactivé et si on clique une deuxième fois le Textarea correspondant est activé

TP 2 :

Créer le script permettant d'effectuer les actions suivantes :



- 1) Créer deux div et deux boutons de direction qui permettent de déplacer les éléments de la gauche vers la droite ou de la droite vers la gauche
- 2) **div gauche**
 - a) Définir un tableau de 4 éléments (Mon Premier,...)
 - b) Générés dynamiquement des **p** à l'aide du tableau défini dans le a)
 - c) Au survol d'un élément il est sélectionné comme indiqué ci-dessous

3) **Le button >**

- a) Ce bouton est activé lorsque le **div gauche** contient des éléments sinon il est désactivé
- b) Au clique de ce bouton , on déplace l'élément sélectionné dans **div droite** et on le supprime de la **div gauche**.

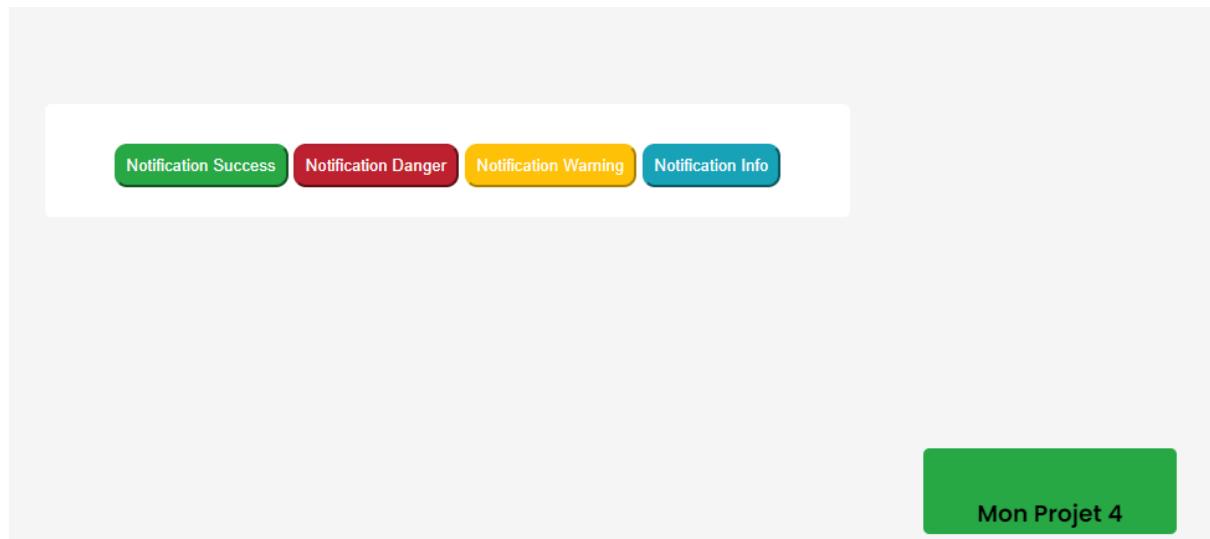
4) **Le button <**

- a) Ce bouton est activé lorsque le **div droite** contient des éléments sinon il est désactivé.
- b) Au clique de ce bouton , on déplace l'élément sélectionné dans **div gauche** et on le supprime de la **div droite**.

TAF :

1. Générer des notifications en fonction de la couleur du bouton
2. Les notifications s'affichent en pile et on une durée de 1 seconde

TP3 :



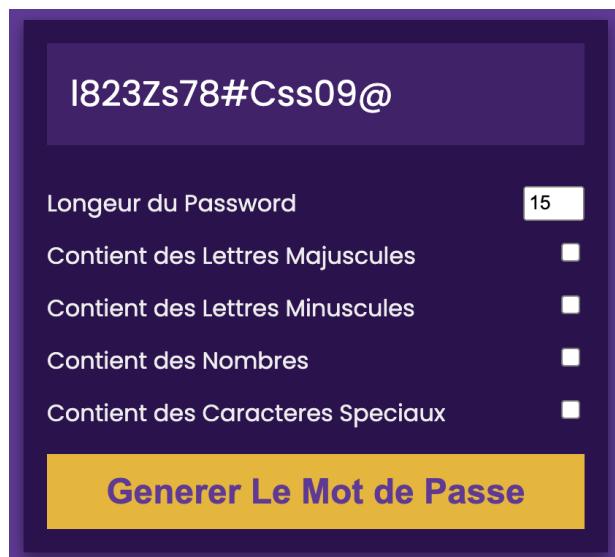
TP 4 : Générer un Mot de Passe

- **Objectif est de Générer un mot de passe :**

- L'utilisateur devra indiquer la longueur du mot de passe mais par défaut la valeur est de 15 caractères
- L'utilisateur devra indiquer le format du Mot de passe en cochant soit :
 - Lettres Majuscules
 - Lettres Minuscules
 - Les Nombres
 - Caractères spéciaux
- Une fois les critères de cocher ,l'utilisateur devra cliquer sur le bouton Générer Mot de passe puis afficher ce mot de passe dans la zone de texte.

- **Contraintes**

- La Longueur du mot de passe est compris entre 15 et 20 caractères
- On devra cocher au moins un critère
- Le bouton générer mot de passe est désactivée par défaut et est vérifié lorsque ces critères sont vérifiés



Après la Génération du Mot de passe et dès qu'on survole le champ de texte , le tooltip **copy** est affiché pour pouvoir copier le mot de passe saisi.

I823Zs78#Css09@

Copy

Longeur du Password

Contient des Lettres Majuscules

Contient des Lettres Minuscules

Contient des Nombres

Contient des Caracteres Speciaux

Generer Le Mot de Passe



TP 4 : Mettre en place un Jeu de Quizz(Jeu de Question/Réponse)

- 1) Définir un tableau de questions.

Exemple de questions

```
{  
    question: "Quel est le Meilleur Langage de Programmation en  
2022",  
    a: "Java",  
    b: "C",  
    c: "Python",  
    d: "JavaScript",  
    correct: "d"  
}
```

NB: Le Tableau devra contenir au moins 5 questions

- 2) Le Jeu affiche une suite de question comme suit :

The image shows a mobile application interface. At the top, there is a question card with a light gray header and a white body. The text inside reads: "Quel est le Meilleur Langage de Programmation en 2022". Below the question are four options, each preceded by a radio button: "Java", "C", "Python", and "JavaScript". At the bottom of the screen is a purple rectangular button with the word "Suivant" in white text.

Le Joueur doit cocher une seule réponse et dès qu'il donne la bonne réponse son score est incrémenté de plus 1.

Le bouton Suivant est désactivé tant que le joueur n'a pas coché une réponse.

Au clique du bouton Suivant , on affiche la question suivante du tableau de questions.

Lorsqu'on arrive à la dernière question du tableau ,on affiche le score obtenu par le Joueur.

Vous avez trouve 1/4 questions.

ReJouer



TP 4:Compte à Rebours



TAF :

1. Créer un compte rebours qui affiche à la seconde le nombre de jours,heures,minutes et secondes restants pour être en 2023.

TP 5:Manipulation d'un Api de Film

Soit les informations de l'API Themoviedb

```
const APIURL =  
  
"https://api.themoviedb.org/3/discover/movie?sort_by=popularity.desc&api_key=04c357  
31a5ee918f014970082a0088b1&page=1";  
const IMGPATH = "https://image.tmdb.org/t/p/w1280";  
const SEARCHAPI =  
  
"https://api.themoviedb.org/3/search/movie?&api_key=04c35731a5ee918f014970082a0088b  
1&query=";
```

TAF :

1. Afficher le catalogue de film provenant de l'api comme suit
2. Au survol d'un film on aura la description du film
3. Champ de recherche qui permet de rechercher un film par nom

Rechercher un film



Spider-Man: No Way Home 8.3



Overview:

Thirteen-year-old Mei is experiencing the awkwardness of being a teenager with a twist – when she gets too excited, she transforms into a giant red panda.



Blacklight

5.5



The Batman

8