

Enoncé

Construire un programme affichant un rectangle de couleur qui réagit à différentes interactions avec la souris de l'utilisateur.

Consignes

HTML

Dans l'en-tête de la page :

- * Ajouter un titre au programme : "Gestion de la Souris".
- * Créer un bouton (`*id : toggle-rectangle*`) ayant pour intitulé "Cacher / Afficher le rectangle".

Dans la partie principale de la page :

- * Ajouter des paragraphes de texte expliquant ce que le programme peut faire (lire ci-dessous les interactions).
- * Créer une balise `**div**` vide (`*class : rectangle*`) pour le rectangle.

CSS

- * Le rectangle est bleu (`*royalblue*`), de taille 400x300 pixels et possède des coins arrondis.
- * Lorsqu'on applique la classe `*good*` en plus au rectangle, il devient vert (`*limegreen*`).
- * Lorsqu'on applique la classe `*important*` en plus au rectangle, il devient rouge (`*firebrick*`).
- * Le changement de couleur du rectangle doit s'animer.
- * Ajouter le CSS nécessaire restant pour que le programme fonctionne.

Interactions

- * Quand on clique sur le bouton `*toggle-rectangle*`, cela cache ou affiche le rectangle.
- * Quand la souris se déplace à l'intérieur du rectangle il devient rouge; il reprend sa couleur originale quand la souris n'est plus dedans.

- * Quand on double-clique sur le rectangle il devient vert.

Détails

- * Comme pour l'exercice Dragon Slayer, organiser le code en trois parties : les variables, les fonctions et enfin le code principal.
- * Nommer correctement les gestionnaires d'évènements pour qu'ils aient un sens.