

# Laboratoire #4

## DOM (Attributs et classes) et boucles

Ce laboratoire doit être remis à la fin du cours, qu'il soit complété ou non.

**Document** à remettre :

- Le dossier **420905\_lab4** complété et compressé.

### Exercices 1 à 7

Pour tous les exercices qui suivent, vous n'aurez jamais à utiliser la **console** du navigateur. Tout se passe désormais dans **WebStorm**.

Les 7 exercices sont séparés en dossiers / projets **WebStorm** séparés. À chaque fois que vous commencez un nouvel exercice, vous devez :

- ◆ Ouvrir le projet avec **WebStorm**.
- ◆ Ouvrir la page **index.html** avec le navigateur pour la voir.
- ◆ Dans **WebStorm** ... :
  - Jetez un coup d'œil au fichier **script.js** dans le dossier **js** : C'est là que toutes les indications de l'exercice sont ! À chaque fois, vous avez un certain nombre de **fonctions** à compléter pour ajouter des fonctionnalités dans la page Web **index.html** du projet.
  - Jetez un coup d'œil au fichier **index.html** : Cela vous aidera à situer les éléments avec les ids concernés par les fonctions à coder.
- ◆ Une fois que vous aurez complété toutes les **fonctions** demandées correctement : La page Web devrait fonctionner tel qu'indiqué.

- lab4\_exercice\_01
- lab4\_exercice\_02
- lab4\_exercice\_03
- lab4\_exercice\_04
- lab4\_exercice\_05
- lab4\_exercice\_06
- lab4\_exercice\_07

#### 1. Images timides

##### Exercice 1 - Images timides

Derrière chaque carré il y a une image. Nous aimerions pouvoir interagir avec chaque carré pour dévoiler l'image derrière.

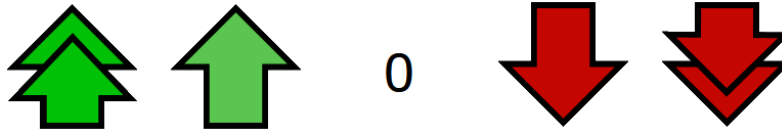
- Le premier carré doit obtenir la classe **.cacher** pour disparaître quand on **clique** dessus.
- Le deuxième carré doit obtenir la classe **.cacher** lorsqu'on le **survole**, et la perdre quand on ne le survole plus.
- Pour le troisième carré, nous aimerions qu'il puisse être **cliqué** à l'infini pour alterner entre cacher l'image et dévoiler l'image. On veut donc ajouter / retirer la classe **.bouger** en alternance.



## 2. Super compteur

**Exercice 2 - Super compteur**

Ci-dessous, il y a un compteur. Il fonctionne déjà, sauf qu'on aimerait que les flèches doubles augmentent / réduisent la valeur du compteur de 2 plutôt que de 1. Seules les flèches doubles possèdent la classe "super". C'est ce qui nous permettra de changer le comportement du compteur.



## 3. Beep boop ! Plein de boutons

**Exercice 3 - Beep boop ! Plein de boutons**

L'image centrale ci-dessous est accompagnée de plusieurs boutons avec des effets variés que vous devrez coder.

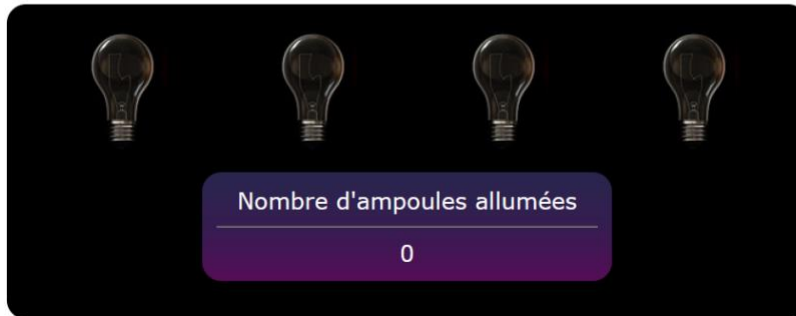


#### 4. Thérapie lumineuse : Le retour des ampoules

##### Exercice 4 - Thérapie lumineuse

Ci-dessous, il y a 4 ampoules qu'on peut allumer / éteindre en cliquant dessus.

- Pour changer leur état, on modifie la valeur de l'attribut "src" d'une image d'ampoule lorsque cliquée.
- De plus, sous les ampoules, il est indiqué combien d'ampoules sont présentement allumées.



#### 5. De 1 à 100

##### Exercice 5 - De 1 à 100

Les trois boutons dans cette page permettent d'afficher des séries de nombres grâce à des boucles.

- Le premier bouton affiche les nombres de 1 à 10.
- Le deuxième bouton affiche les nombres de 1 à 100.
- Le troisième bouton affiche les nombres pairs de 1 à 100.

Nombres de 1 à 10

Nombres de 1 à 100

Nombres pairs de 1 à 100

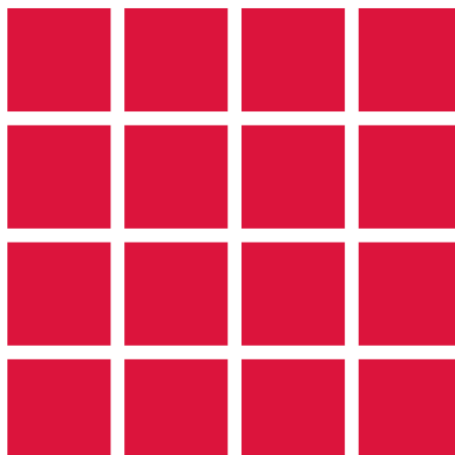
Les nombres apparaîtront ici.

#### 6. Jeu de mémoire

##### Exercice 6 - Jeu de mémoire

Trouvez deux images identiques de manière consécutive pour progresser.

Pour cet exercice, vous aurez seulement à déclarer les événements à l'aide d'une boucle.



## 7. Boucles de style

**Exercice 7 - Boucles de style**

Chaque bouton permet de faire une modification sur les 9 images ci-dessous simultanément.

- Premier bouton : Ajoute la classe "rouge" à toutes les images.
- Deuxième bouton : Retire la classe "rouge" à toutes les images.
- Troisième bouton : Ajoute / Retire un style à toutes les images.

**Ajouter classe rouge****Retirer classe rouge****Style bordure large**