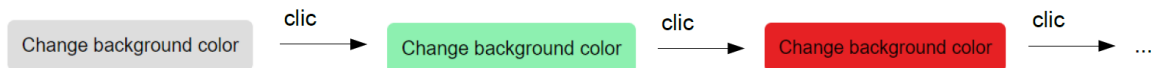

TP8 : Programmation événementielle

Exercice 1

Ecrire un code HTML et JS qui change la couleur d'un bouton en cliquant dessus. La couleur à utiliser est aléatoire.



Indices :

- La propriété `e.style.backgroundColor` contient la couleur de fond de l'élément `e`. Sa valeur est une couleur CSS
- Pour générer une couleur aléatoire, utiliser la composante RGB avec comme arguments des valeurs aléatoire entre 0 et 255 (c'est la même syntaxe que CSS)

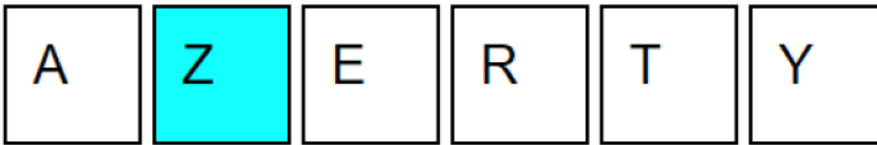
Exercice 2

Récupérer le dossier [keyboard](#) qui contient une page web qui affiche un clavier partiel.

Modifiez le fichier `keyboard.js` afin que ce clavier affiche la touche appuyée en cyan. Pour cela :

- appliquez le style «`pressed`» à l'élément correspondant lorsque la touche est appuyée,
- appliquez le style «`released`» à l'élément correspondant lorsque la touche est relâchée.

Exemple : l'appui sur la touche Z aboutira à l'affichage :

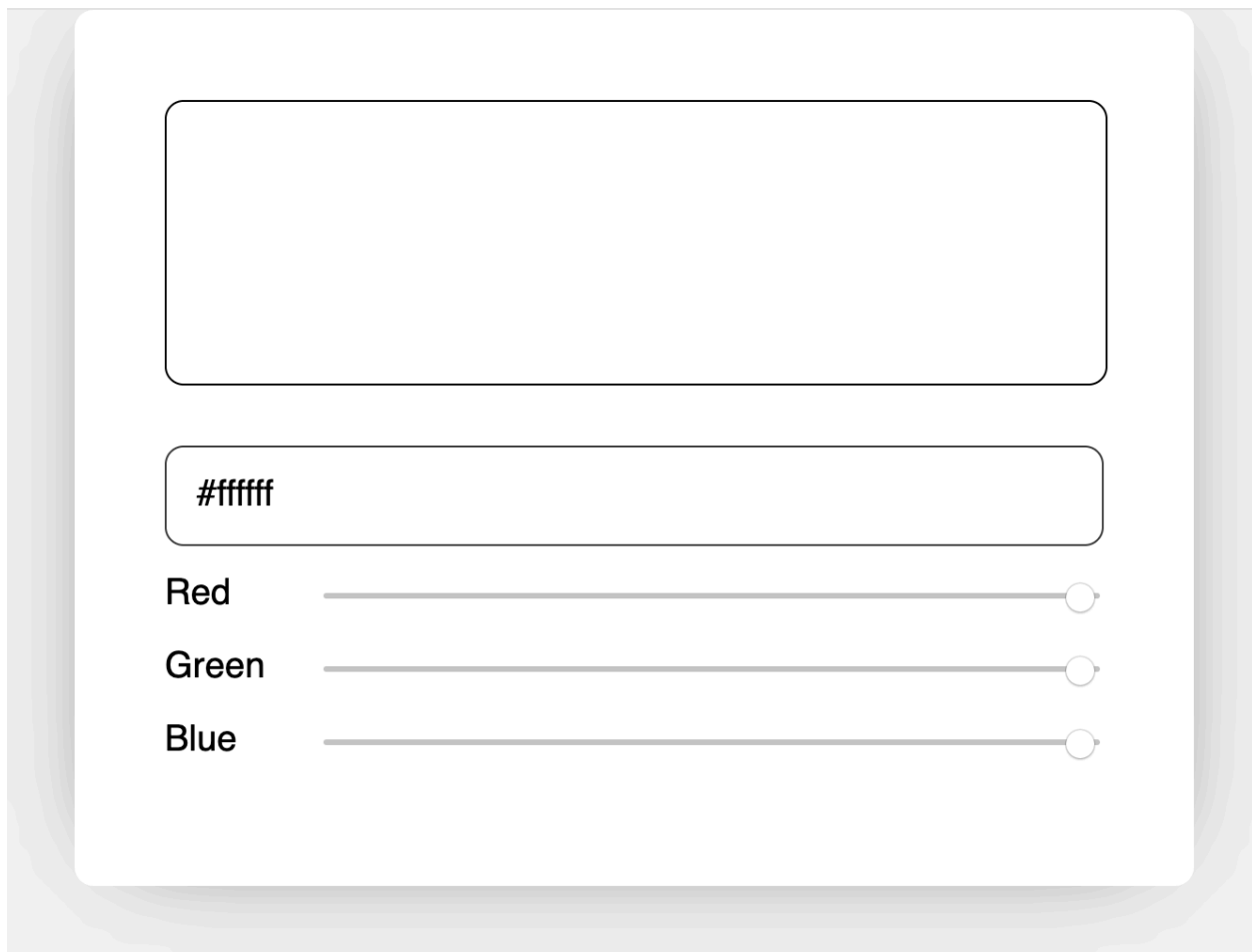


Indices :

- Les événements à écouter sont «keydown» et «keyup»
- Consulter la documentation de [KeyboardEvent](#) pour connaître les informations contenues dans un événement clavier.

Exercice 3

Récupérer le dossier colorpicker qui contient une page web qui affiche un sélecteur de couleur cf capture.



Lorsque l'on modifie les sliders de niveau de couleur, il faut modifier la couleur d'arrière plan de la div preview, et afficher le code hexadécimal de la couleur.

Pour convertir les 256 valeurs de couleur vous pouvez vous appuyer sur la fonction suivante

```
function convertHexa (code){  
    var hexa = code.toString(16)  
    if(hexa.length < 2){  
        hexa = "0" + hexa;  
    }  
    return hexa  
}
```