
TP7: Arbres DOM - EventListener

Exercice 1 :

L'objectif est de créer des éléments html via javascript, et placer des écouteur

1. Récupérer le fichier exercice1.html
2. Créer un fichier app.js
3. Dans le fichier app.js créer un bouton (*document.createElement*) avec comme id = « uniqueId » et comme texte « Testez moi ! »
4. Afficher le bouton dans le body
5. Tester
6. Créer un div en js avec comme identifiant « status »
7. Créer une variable ul créant un élément de type UL
8. Créer une variable li est initialisée la à null
9. Créer une fonction *addEventStatus* qui prend en paramètre une variable label. La fonction *addEventStatus* devra crée un élément LI, avec comme contenu la variable label passé en paramètre. L'élément LI crée devra être ajouté au UL. (*appendChild*)
10. Créer un écouteur d'événement sur le « click » du bouton, cet événement invoquera la fonction *addEventStatus* est on lui passera en paramètre « Bouton cliqué ! »
11. Ajouter l'élément UL dans le DIV status
12. Tester
13. Ajouter les écouteur *dblclick*, *mouseover* et *mouseleave*

Exercice 2 :

L'objectif est de créer des éléments html via javascript, et placer des écouteur sur les mouvements de la souris

1. Repartez du fichier app.js créer précédemment
2. Créer une variable statusMouse, cette variable crée un nouvelle élément « div » ajouter l'identifiant « statusmouse »
3. Ajouter un événement « mousemove » sur le div#statusmouse
4. L'écouteur devra renvoyer dans le div#statusmouse la position X et position Y de la souris dans la div.
5. Ajouter un événement « mouseleave » qui videra le contenu de la div#statusmouse

Exercice 3 :

L'objectif est d'intercepter les événements au clavier.

1. Ecouter l'ensemble des touches de clavier pressées du document
2. Récupérer le nom de la touche pressée
3. Afficher le nom de la touche dans le div status (en réutilisant la fonction addEventStatus de l'exercice 1)
4. Vérifier