

## Exercice Fetch et promesse (js avancé)

En partant du code ci-dessous :

- créez deux fonctions qui seront appelées dans le cas où :
  - l'appel de getUsers aura tenu sa promesse (cas favorable) : vous affichez l'ensemble des login d'utilisateurs récupéré sous forme de liste à puce
  - l'appel de getUser n'aura pas tenu sa promesse : vous affichez un message dans le corps de votre page html indiquant qu'il n'a pas été possible de récupérer la liste des utilisateurs
- appelez getUsers() au bon endroit avec les bons arguments

```
fetch("https://www.coopernet.fr/rest/session/token/")
.then(function(response) {
  if (response.status !== 200) { // si ça c'est mal passé
    throw new Error("Le serveur n'a pas répondu correctement");
  } else return response.text(); // renvoie une promesse
})
.then(function(data) { // data correspond au retour du résolve (ici deux lignes au dessus)
  console.log("Token récupéré : ", data);
})
.catch(error => {console.log("Erreur attrapée : ", error)});
```

```
function getUsers (callbackSuccess, callbackFailed, token) {
  // création de la requête
  console.log("Dans getUsers de coopernet.");
  return fetch("https://www.coopernet.fr/memo/users/", {

    credentials: "same-origin",
    method: "GET",
    headers: {
      "Content-Type": "application/hal+json",
      "X-CSRF-Token": token,
      "Authorization": "Basic " + btoa("y" + ":" + "y") // btoa = encodage en base 64
    }
  })
  .then(response => {
    if (response.status === 200) return response.json();
    else throw new Error("Problème de réponse ", response);
  })
  .then(data => {
    if (data) {
      callbackSuccess(data);
    } else {
      throw new Error("Problème de data ", data);
    }
  })
}
```

```
})  
.catch(error => {  
  console.error("Erreur attrapée dans getUsers", error);  
  callbackFailed("Erreur attrapée dans getUsers");  
});  
};
```

## Exercice 1 jquery

Utilisez jQuery pour faire avancer et disparaître une locomotive !

Image de la locomotive : [https://media.auchan.fr/d87f5bf0-733c-417f-a3f6-7e57d6dd898c\\_256x256/B2CD/](https://media.auchan.fr/d87f5bf0-733c-417f-a3f6-7e57d6dd898c_256x256/B2CD/)

- Affichez la locomotive en haut et à gauche de votre page web
- Au click sur la locomotive, celle ci :
  - se déplace jusqu'à atteindre le bord droit de la page
  - disparaît

## Exercice 2 jquery

Vous affichez dans votre page web 12 cartes (4 par ligne) portant chacune un nom de Pokemon différent (de votre choix, vous pouvez inventer des noms). Comme vous le savez, chaque Pokemon possède un type (acier, combat, dragon, eau, électrik).

Chaque carte (balise article) aura donc une classe en fonction du type du Pokemon (class= « acier », ...)

Ajoutez avec l'aide de jQuery une liste de sélection qui contiendra les 5 types sous forme d'options.

Au click sur une des options, seuls les cartes Pokemon correspondantes restent affichées.

## Exercice 3 jquery

Recodez avec l'aide de jQuery une fenêtre modale du même type que celle de bootstrap. Cliquez sur le bouton « launch demo modal » sur la page

<https://getbootstrap.com/docs/4.2/components/modal/>

pour voir ce qu'est une fenêtre modale selon bootstrap.