Exercice 2: Animations avec jQuery-UI (pondération 5%)

Remettre votre dossier compressé sur Léa.

Choisissez l'un de ces deux exercices, ou bien si vous décidez de remettre les deux exercices, votre travail sera évalué sur la base de 200% de la note maximale (100% par exercice).

1 Quiz avec l'utilisation du « drag and drop » jQuery-UI

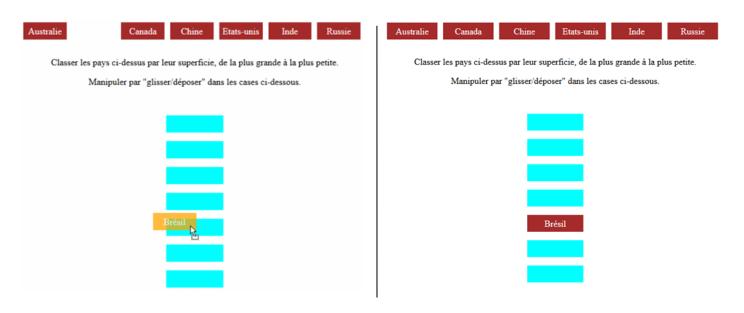
La page ci-jointe vous demande de classer une liste alphabétique de pays (cases rouge foncé) par leur superficie, de la plus grande à la plus petite, en glissant/déposant les cases rouges dans les cases bleu clair.

Affichage initial:



Complétez le script de la page en utilisant les API jQuery et jQuery-UI pour gérer les situations suivantes :

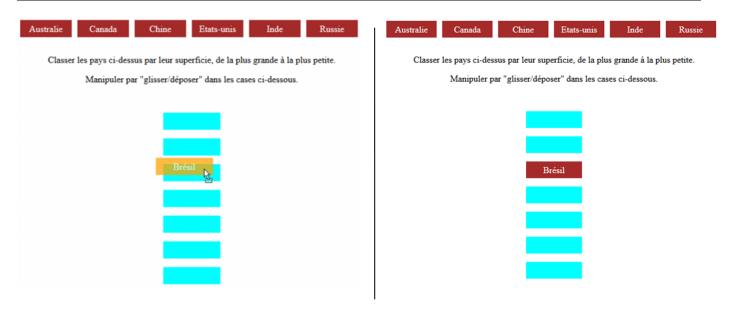
S1- "Drag" d'une case rouge de la section "glissables" dans une case bleue de la section "deposables" :



La case "Brésil" est déplacée dans la section "deposables" et n'est donc plus dans la section "glissables".

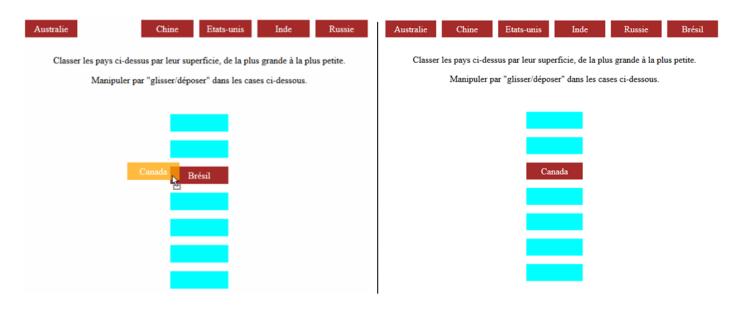
582-P51-MA – Programmation interactive client-serveur

S2- "Drag" d'une case rouge déposée auparavant dans la section "deposables", dans une case bleue libre :



Ici la case "Brésil" a été remontée du cinquième rang au troisième rang.

S3- "Drag" d'une case rouge dans une case bleue déjà occupée par une case rouge :



La case "Canada" est déplacée dans la section "deposables" et n'est donc plus dans la section "glissables". Au moment de déposer la case "Canada", la case "brésil" est remontée à la fin des cases de la section "glissables".

S4- Affichage du résultat lorsqu'il ne reste plus de cases dans la section "glissables" :



A ce stade, les cases exactes sont passées en vert, les cases inexactes restent en rouge. Dans cet affichage par exemple, les Etats-Unis sont bien en troisième position alors que le Canada n'est pas en première position.

2 Test de mémoire, utilisation de l'interaction « selectable » de jQuery-UI

Soit l'affichage initial de la page ci-jointe qui propose un test de mémoire :

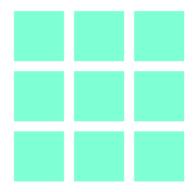
Testez votre mémoire

Principe du test:

Au clic sur le bouton, cette grille est remplie de chiffres compris entre 1 et 9.

Vous avez 5 secondes pour la mémoriser.

Le contenu s'efface et vous avez 15 secondes pour localiser un des chiffres.



Complétez le script de la page en utilisant les API jQuery et jQuery-UI pour gérer les étapes suivantes :

E1- Affichage d'une grille aléatoire comprenant des chiffres entre 1 et 9, au clic sur le bouton

Pendant toute la durée du test, le bouton doit être désactivé.

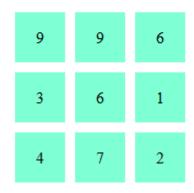
Cette grille s'affiche pendant par exemple 5 secondes :

Testez votre mémoire

Principe du test:

Au clic sur le bouton, cette grille est remplie de chiffres compris entre 1 et 9. Vous avez 5 secondes pour la mémoriser.

Le contenu s'efface et vous avez 15 secondes pour localiser un des chiffres.



E2- Effacement de la grille et affichage du chiffre à localiser pendant par exemple 15 secondes

Le chiffre sera obtenu aléatoirement et devra être parmi ceux affichés précédemment.

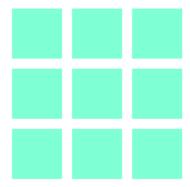
Testez votre mémoire

Principe du test:

Au clic sur le bouton, cette grille est remplie de chiffres compris entre 1 et 9. Vous avez 5 secondes pour la mémoriser.

Le contenu s'efface et vous avez 15 secondes pour localiser un des chiffres.

Vous avez 15 secondes pour sélectionner les cases qui avaient le chiffre 6



E3- Sélection des cases pendant le délai de 15 secondes avec l'interaction « selectable » de jQuery-UI

Ici vous avez sélectionné les cases orange, alors que le compte à rebours affiche 8 secondes :

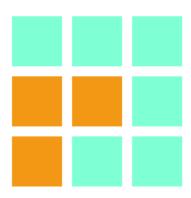
Testez votre mémoire

Principe du test:

Au clic sur le bouton, cette grille est remplie de chiffres compris entre 1 et 9. Vous avez 5 secondes pour la mémoriser.

Le contenu s'efface et vous avez 15 secondes pour localiser un des chiffres.

Vous avez 8 secondes pour sélectionner les cases qui avaient le chiffre 6



E4- Affichage du résultat lorsque le délai est expiré

Testez votre mémoire

Principe du test:

Au clic sur le bouton, cette grille est remplie de chiffres compris entre 1 et 9. Vous avez 5 secondes pour la mémoriser.

Le contenu s'efface et vous avez 15 secondes pour localiser un des chiffres.

Vous avez 0 seconde pour sélectionner les cases qui avaient le chiffre 6

