

# Serie5 : Event Formulaires en JavaScript

## Atelier N°1 :

Soit le code **html** suivant :

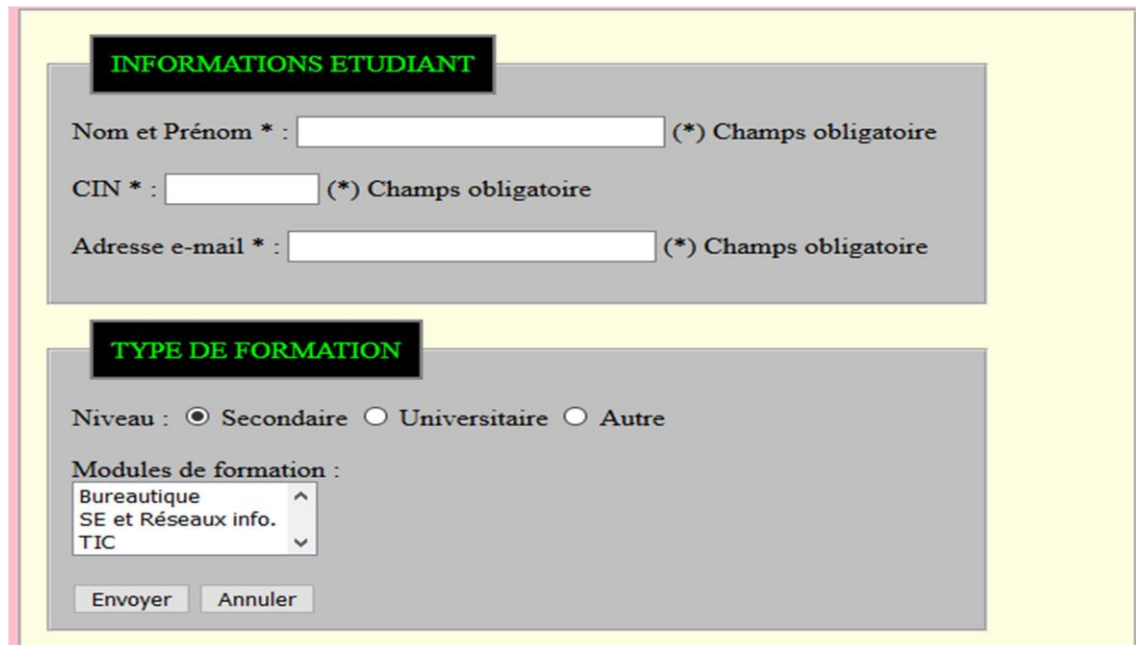
```
<!DOCTYPE html>
<html lang="fr">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Event - Form</title>
    <link rel="stylesheet" href="at1.css">
  </head>
  <body >
    <input type="button" id="cacher" value="Cliquez pour cacher le texte" />
    <div id="text">Text</div>
    <input type="button" id="masquer" value="Cliquez pour masquer">

    <script src="at1.js"></script>
  </body>
</html>
```

- 1) Ajoutez **JavaScript** au **bouton** pour que <div id = "text"> **disparaisse** lorsque vous **cliquez** dessus.
- 2) En utilisant l'objet **this**, créez un **bouton** qui se **cache** au **clic**.

## Atelier N°2 :

Créer un fichier HTML, intitulé **Formation**, contenant le **formulaire** suivant :



- 1) Le **clik** sur le bouton "**Envoyer**" de type **submit** fait l'appel à une fonction "**Verif**" écrite en JavaScript et qui permet de vérifier les conditions suivantes :
  - Les champs **Nom** et **Prénom**, **CIN** et **Adresse e-mail** doivent être **non vides** et le format du Nom et prénom soit de la forme :
    - ✓ Nom doit être en majuscule.
    - ✓ Nombre de lettre : maximum 15, minimum 3.
    - ✓ La première lettre du prénom doit être en majuscule et les autres en minuscule.
    - ✓ Nombre de lettre : maximum 15, minimum 3.
    - ✓ Le nom et le prénom doit être séparé par un espace.
  - Le format de **CIN** est de la forme.
    - ✓ Doit débuter par une lettre ou deux suivis par 6 chiffres au maximum et 3 au minimum.
  - L'adresse **e-mail** doit comporter le caractère @.
  - Le niveau Secondaire est **sélectionné** par **défaut**.
  - On peut choisir au **maximum** deux modules de formation.
- 2) Si les conditions précédentes sont satisfaites, le message suivant sera affiché :  
**"Inscription achevée !!"**
- 3) Le bouton "**Annuler**" permet de remettre à **vide** tous les champs du formulaire.

### Atelier N°3 :

Pour vous familiariser avec les méthodes **setTimeout()** et **setTimeInterval()**, insérez dans une page HTML un formulaire contenant 3 objets : un **champ de texte** et **deux boutons**. Le champ de texte recevra à **intervalle d'une seconde** des chaînes du style.

Le but est de préparer une **commande de pizzas**. L'utilisateur dispose d'une page **HTML** composée de trois parties comme ci-dessous.

**1<sup>er</sup> instant, 2<sup>ème</sup> instant, 3<sup>ème</sup> instant, ...**

Quant aux boutons, l'un deux servira à **démarrer** le processus d'écriture l'autre à le **suspendre**. (un seul bouton fonctionnant en flip-flop pourrait remplir la même fonction).

La partie HTML introduisant le formulaire s'écrira :

```
<form name="form1">
  <input type="button" value="Go" onClick="Go()">
  <input type="button" value="Stop" onClick="Stop()">
  <input type="text" name="Egrener" size='30'>
</form>
```

La fonction **Go()** sera très courte et se limitera à initialiser le processus intermittent par un appel à **setInterval** associé à une autre fonction qui fera réellement le boulot (incrémenter un compteur, préparer la chaîne à afficher, l'écrire dans l'objet "Egrener").

**T=setInterval("Egrener()",1000).**

La fonction **Stop()** se limitera à exécuter : **clearInterval(T)**

### Atelier N°4 :

Soit le programme html suivant :

```
<!doctype html>
<html lang="fr">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <link rel="stylesheet" href="at5.css">
  <title>Document</title>
</head>
<body>
<div id='match'></div>
<div id='msg'>Information pour les TDI201 et TDI202 !<br>
  <mark>Premier controle de ce module ça sera la semaine prochaine !</mark></div>
<script src="at5.js"></script>
</body>
</html>
```

### Travail à faire :

- 1) Gérer l'évènement **onload** sur l'objet **body** par un gestionnaire type **setTimeout("AfficheImage()",1000)** qui permet d'afficher l'image invisible.
- 2) Après **2 secondes** la fonction **AfficheImage()** appelle la fonction **AfficheMessage()** Afin d'afficher le message contenant dans la balise div.
- 3) Après **5 secondes** la fonction **AfficheMessage()** appelle la fonction **RedirigerVersPgaGoogle()** qui permet d'afficher la page d'accueil de <https://www.ggogle.fr>.

### Atelier N°5 :

The form is titled "Merci de choisir vos pizzas" and is divided into several sections:

- Pizza Selection:** A list of pizza options: Margherita (selected with a blue checkmark), Royale, Quatre fromages, and Calzone.
- Size Selection:** A section titled "Grande, petite ou moyenne" with three radio button options: Petite (selected), Moyenne, and Grande.
- Customer Details:** Three input fields labeled "Nom", "Prénom", and "Adresse". The "Nom" field has a placeholder "votre prenom", the "Prénom" field has a placeholder "votre nom", and the "Adresse" field has a placeholder "votre adresse".
- Payment:** A section titled "Paiement par" with three radio button options: CB, AmEx, and Chèque. Next to these is a label "Votre code :" followed by an input field.
- Submit:** A button labeled "Soumettre" at the bottom left.

### Travail à faire :

### 1) Ecrire la page html et la feuille de style correspondant à cette description.

L'ensemble, ainsi que chaque partie, sont entourés d'une bordure violette, de type relief et d'épaisseur 3 pixels.

La partie supérieure permet de choisir sa ou ses pizzas. Elle est décomposée en deux sous-parties de hauteur 130 pixels et de largeur 40%, de couleur de fond #eeeeee. Au chargement de la page, Margherita est choisie par défaut ainsi que la taille "Petite".

La partie centrale permet de renseigner ses coordonnées dans trois zones de texte séparées et alignées à droite, les textes étant alignés à gauche. Le texte qui apparaît au chargement de la page dans les trois zones de texte s'efface dès que l'utilisateur entre ses informations.

La partie inférieure permet de rentrer son mode de paiement et le numéro de la carte bleue si nécessaire sur 16 caractères maximum.

Enfin un bouton sur lequel est écrit "Soumettre" permet d'envoyer le formulaire à pizza@commande.com.

### 2) Contrôler les informations suivantes.

Le questionnaire n'est envoyé que si les informations d'identité sont bien fournies. Modifier la page HTML et écrire la fonction javascript permettant cette vérification et l'envoi.

### 3) Récapituler la commande

Lors du clic sur le bouton "Soumettre" si les informations sont validées (question 2) les informations concernant le client sont récapitulées comme ci-dessous. Ecrire la fonction javascript "Affichage()" et modifier éventuellement la page HTML permettant cette récapitulation.

The image shows a web form for ordering a pizza. The form is divided into several sections. At the top, there are two side-by-side boxes for selecting a pizza and its size. The pizza selection box is titled "Merci de choisir vos pizzas" and contains four radio buttons: "Margherita" (selected), "Royale", "Quatre fromages", and "Calzone". The size selection box is titled "Grande, petite ou moyenne" and contains three radio buttons: "Petite" (selected), "Moyenne", and "Grande". Below these are three text input fields for "Nom", "Prénom", and "Adresse". To the right of the "Nom" field is a text input field for "Faudot". Below the "Prénom" field is a text input field for "Dominique". Below the "Adresse" field is a text input field for "chez moi". Below these fields are three radio buttons for "Paiement par": "CB", "AmEx", and "Chèque". To the right of these radio buttons is a text input field for "Votre code :". At the bottom of the form is a button labeled "Soumettre". Below the form, there is a summary section with three bullet points: "• Nom Faudot", "• Adresse Dominique", and "• Prénom chez moi".

Merci de choisir vos pizzas

☒ Margherita  
☐ Royale  
☐ Quatre fromages  
☐ Calzone

Grande, petite ou moyenne

☒ Petite  
☐ Moyenne  
☐ Grande

Nom Faudot

Prénom Dominique

Adresse chez moi

Paiement par

☒ CB ☐ AmEx ☐ Chèque

Votre code :

Soumettre

- Nom Faudot
- Adresse Dominique
- Prénom chez moi