Plein d'exercices en vrac

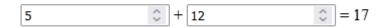
Un peu de javascript



Fxo 1

Mettre en place la page HTML suivante :

Calculateur



Lorsque l'utilisateur saisit une valeur dans un des deux champs, le résultat doit se mettre à jour en réalisant l'addition des deux termes. Si une des deux valeurs n'est pas valide, on considèrera la valeur 0.

Exo 2

Mettre en place la page HTML suivante :

Attrape-moi si tu peux!

Lorsque l'utilisateur survole le bouton, celui-ci se déplace à une position aléatoire sur la page.

Il est possible d'obtenir la largeur de l'écran avec la propriété : window.innerWidth.

Je vous laisse deviner comment obtenir la hauteur de l'écran!

Exo 3

Le tableau suivant vous est fourni en Javascript : ["France", "Japon", "Togo", "Suède", "Brésil"]. En utilisant Javascript, CSS et HTML, obtenez l'affichage suivant :

France
Japon
Togo
Suède
Brésil

Il est évidemment interdit d'écrire directement le nom des pays dans le fichier HTML!

Exo 4

Mettre en place la page HTML suivante :



Au clic sur le bouton « Changement ! », le bloc doit changer de couleur de manière aléatoire.

\Box		5
レハ	\cup	\cup

Mettre en place la page HTML suivante :
Lorsqu'un input est sélectionné par l'utilisateur, celui-ci doit être mis en évidence en modifiant l'ombre qu'il projette (comme sur le 3º input de la capture).
Exo 6 Mettre en place la page HTML suivante :
0
Lorsque les touches ZQSD du clavier sont utilisées, le cercle au milieu de l'écran doit se déplacer dans la position correspondante (Z – haut, Q – Gauche, S – Bas, D – Droite)