

Plein d'exercices en vrac

Un peu de javascript

Durée estimée

4h00

Exo 1

Mettre en place la page HTML suivante :

Calculateur

+ = 17

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.

Exo 5

Mettre en place la page HTML suivante :



Five horizontal input fields are stacked vertically. The third field from the top has a dark shadow, indicating it is selected.

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 3^e input de la capture).

Exo 6

Mettre en place la page HTML suivante :



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)