

## **Examen 2 (20%)**

**24 Février 2022**

[Introduction](#)

[Présentation du document](#)

[Conditions de Rendu de l'exercice](#)

[Présentation de l'exercice](#)

[Enoncé](#)

[Exemple de Rendu](#)

[Travail à Effectuer](#)

[Critères de Correction](#)

# Introduction

## Présentation du document

Voici la documentation contenant les informations pour réaliser le projet à rendre. Cette documentation distribuée lors de ce cours servira à faire la présentation du projet et du travail que l'étudiant devra remettre à la date spécifiée dans les conditions de rendu du projet. N'hésitez pas à poser des questions s'il y a des points de clarification que le document n'aura pas pu éclaircir. En aucun cas un élément de réponse ne pourra être donné, on orientera simplement l'étudiant vers une solution possible ou clarifions une partie de l'énoncé.

## Conditions de Rendu de l'exercice

- L' exercice doit être rendu au plus tard le **3 Mars 22h**
- Le fichier devra se nommer
- Examen2NomPrenomNumCohorte-jj-mm-aaaa.  
En remplaçant les informations par votre nom, votre prénom, le numéro de votre cohorte et la date ou vous avez rendu l'exercice et respectant le format et la casse spécifiés plus haut et écrire les dates en chiffres.
- Téléverser un fichier de réponse dans l'emplacement créé dans moodle examen 2 dans la semaine courante de la distribution de l'énoncé pour le cours de Technique de programmation web 1 (1041).
- Aucun style ou rendu spécifique n'est demandé, on peut utiliser du css directement dans l'application ou utiliser une librairie comme bootstrap pour faire l'esthétique de celle-ci. Aucune correction ne sera accordée au style ni aux librairies ajoutées au projet.
- Si du CSS est ajouté, il doit être mis dans un fichier nommé index.css, il doit être l'unique fichier et être contenu dans le répertoire css à la racine du projet.
- Aucune image n'est requise, vous pouvez mettre des images du style <https://placeholder.com/> pour faciliter l'ajout de celles-ci au besoin dans l'application.
- Il n'est pas souhaitable d'ajouter d'appel à une API ou à des webservices pour gérer les données de l'application. Les données de celles-ci seront disponibles directement dans l'application et seront décrites dans les spécifications du document de présentation du projet.
- Toutes les données seront de la responsabilité de l'étudiant, il devra ajouter des données fictives de son choix pour permettre de faire fonctionner l'application. Toutes ces données devront respecter les [politiques, règlements et procédures](#) du Cégep de Trois-Rivières

# Présentation de l'exercice

## Enoncé

Suite à la création de notre application de conversion, nous souhaiterions changer les interactions avec l'utilisateur. On souhaite maintenant passer par des formulaires pour interagir avec l'utilisateur.

Afin de s'assurer que cette migration soit une réussite, nous souhaitons faire ces changements en plusieurs étapes.

On souhaite faire un maquette de notre application avec des formulaires avec seulement l'option:

- 1 - Monnaie

Afin de coordonner nos futurs développements sur ce projet, on planifiera de remplir les listes des unités à convertir et les valeurs de conversion par un système externe.

On peut dès maintenant utiliser un tableau pour conserver les valeurs de conversion pour la monnaie.

Ex:["Dollars","Dollars Canadian","Euro"]

## Exemple de Rendu

Voici un exemple de rendu de notre application

Montant

De

Dollar

Vers

Dollar

Convertir

Exemple de formulaire de conversion

**Resultat**

**Resultat de la conversion =  
123456**

**Erreur**

**Mettre la raison de l'erreur ici**

Exemple de division de résultat en succès ou en erreur

# Travail à Effectuer

- Créer un fichier index.html qui contiendra le rendu HTML de l'application
- Créer le formulaire de conversion
  - Créer un champ de type input text pour que l'utilisateur saisisse le montant
  - Créer un champ de type select option pour que l'utilisateur choisisse la devise à convertir
  - Créer un champ de type select option pour que l'utilisateur choisisse la devise de résultat.
  - Créer un bouton pour exécuter la conversion.
- Extraire la partie de code pour les conversions de la monnaie de l'examen précédent.
- Changer la récupération des informations de conversion (montant, Devise de départ, Devise pour le résultat). On ne souhaite plus utiliser la fonction prompt mais récupérer ces informations depuis les champs du formulaire html précédemment créé.
- Créer une fonction qui exécute le code que vous venez de modifier pour exécuter la conversion.
- Ajouter l'appel de cette fonction lors du clique sur le bouton du formulaire.
- Créer une division dans la page HTML qui affichera le résultat de la conversion, cette division ne sera pas affichée tant que le bouton du formulaire n'aura pas été cliqué.
- Changer le style de la division pour l'afficher lors du clique.
- Changer le style de la division qui contient les résultats de la conversion. Si celui-ci est une erreur ou un succès. On changera la couleur de la division:
  - Le fond en rouge pour une erreur
  - Le fond en vert pour le résultat de la conversion si elle a réussi.
- Voici les erreurs possible du formulaire:
  - Même devise utilisée
    - Ex: Si l'un des select option a Euro de sélection on ne devrait pas pouvoir sélectionner euro dans l'autre select option.
  - Montant saisi n'est pas un nombre décimal.
  - Toutes autres erreurs techniques
- Pour les futures développements, faire la déclaration d'un tableau contenant les devises possibles de conversion: Euro, Dollars, Dollars Canadien
- Parcourir ce tableau grâce à une boucle et afficher dans la console de votre fureteur le nom de la devise.

# Critères de Correction

<b>Algorithme</b>	<b>3.5</b>
L'étudiant a respecté les standards d'écriture du Javascript vus en cours et des sites MDN Web Docs et W3C.	1
L'étudiant a bien structuré son texte pour la lecture de son code	1
L'étudiant a bien commenté son code. Les commentaires doivent être pertinents	0.5
L'étudiant a rédigé un code clair (indentation, pas d'import inutile, pas de code mort ni code commenté, pas d'explication d'un cheminement non réussi)	1
<b>Ajout de fonctionnalité</b>	<b>14</b>
Création du fichier html	0.5
Ajout de la structure pour faire fonctionner le javascript dans la page html	0.5
Création du champ de type input text pour que l'utilisateur saisisse le montant à convertir	0.5
Création du champ de type select option pour que l'utilisateur choisisse la devise de départ de la conversion	0.5
Création du champ de type select option pour que l'utilisateur choisisse la devise du résultat de la conversion	0.5
Création du bouton pour exécuter la conversion	0.5
Récupération du code de l'examen précédent	0.5
Récupération des informations du nouveau formulaire	1
Utilisation des informations du formulaire dans de le code de conversion de l'examen précédent	0.5
Création de la fonction pour l'exécution de la conversion	0.5
Ajout de l'appel de la fonction de conversion lors du clique sur le bouton du formulaire	1
Ajout de la division pour afficher les erreurs	1
Ajout de la division pour afficher le résultat	0.5
Ajout du changement du style de la division pour qu'elle s'affiche une fois le bouton cliqué	0.5
Ajout du changement du style de la division pour que la couleur de fond soit rouge ou verte	0.5
Gestion du message d'erreur si les devises sélectionnés sont les mêmes	1
Gestion du message d'erreur si le montant n'est pas un nombre décimal	1
Gestion du message d'erreur pour toutes autres erreurs techniques	1
Déclaration d'un tableau contenant la liste des devises possibles	1
Parcour du tableau grâce à une boucle et affiche de chaque élément dans la console du fureteur	1
<b>Le travail en général</b>	<b>2.5</b>
Organisation du travail	1
L'étudiant a remis un fichier compressé contenant les dossiers et fichiers organisés.	0.5
L'application est fonctionnelle et ne nécessite pas de modification	1
Si du CSS est ajouté au category, il est contenu dans un fichier unique index.css contenu dans le répertoire css à la racine de l'application	
<b>Le pointage ci-après pourra être enlevé si cette consigne n'est pas respecter</b>	<b>0.5</b>

