

Atelier javascript 13

Valentin Chaussegros

Cacher sur clic

Ajouter JavaScript à la `button` pour faire `<div id="text">` disparaître quand on clique dessus.

```
<div id="text">Le texte qui disparaiss.</div>

<button id="bouton">cacher le texte</button>

<script>
var btn1 = document.getElementById("bouton");
btn1.addEventListener("click", function() {
  document.getElementById("text").style.display = "none";
});
</script>
```

Le texte qui disparaiss.

cacher le texte

cacher le texte

Se cacher

Crée un bouton qui se cache tout seul au clic.

```
<script>
var btn1 = document.getElementById("bouton");

btn1.addEventListener("click", function() {
  document.getElementById("text").style.display = "none";
  btn1.style.display = "none";
});
</script>
```

Quels handlers s'exécutent?

Il y a un bouton dans la variable. Il n'y a aucun handler dessus.

Quels handlers s'exécutent au clic après le code suivant? Quelles alertes apparaissent?

```
1 button.addEventListener("click", () => alert("1"));
2
3 button.removeEventListener("click", () => alert("1"));
4
5 button.onclick = () => alert(2);
```

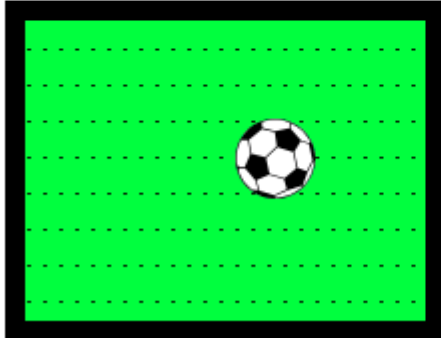
Les 2 alertes 1 et 2 vont apparaitre

Déplacez le ballon à travers le terrain

Déplacez le ballon à travers le terrain jusqu'à un clic.

[ballon2.html](#)

Click on a field to move the ball there.



```
let field = document.getElementById("field");
let ball = document.getElementById("ball");

field.onclick = function(event) {
  let fieldCoords = this.getBoundingClientRect();
  let ballTop = event.clientY - fieldCoords.top - field.clientHeight - (ball.clientHeight / 2);
  let ballLeft = event.clientX - fieldCoords.left - field.clientWidth - (ball.clientWidth / 2);

  if (ballTop < 0) ballTop = 0;
  if (ballLeft < 0) ballLeft = 0;

  if (ballLeft + ball.clientWidth > field.clientWidth) {
    ballLeft = field.clientWidth - ball.clientWidth;
  }
  if (ballTop + ball.clientHeight > field.clientHeight) {
    ballTop = field.clientHeight - ball.clientHeight;
  }

  ball.style.left = ballLeft + "px";
  ball.style.top = ballTop + "px";
}
```