

JS, manipulations basiques du DOM

Préambule

Récupérer le zip de l'application "Walkman". Décompressez le zip et positionnez votre terminal dans le dossier. Construisez l'image docker avec la commande :
`docker build -t web4/walkman .`

Puis, démarrez le conteneur de l'application : `docker run --name walkman -p 3000:3000 web4/walkman`

En vous rendant à l'adresse `http://localhost:3000`, vous devriez voir une petite map, avec un personnage.

Vérifiez que la requête curl suivante (à exécuter dans un autre terminal) fait bien bouger le personnage vers la droite :

La requête curl suivante devrait faire bouger le personnage

```
curl --location --request POST 'http://localhost:3000/action' \
--header 'Content-Type: application/json' \
--data-raw '{"username": "test", "type": "right"}'
```

Travail à effectuer

Vous disposez donc d'un personnage qui ne reçoit ses ordres que par API ...

Il ne reçoit ses ordres qu'à l'adresse : `http://localhost:3000/action`

Ces ordres doivent être reçus en JSON sous la forme `{username: '...', type: "up/down/right/left"}`, dans une requête de type POST.

Créez :

1

Créez un nouveau dossier et écrivez une page web, associée à une feuille de style et un fichier javascript.

Cette page doit contenir 4 boutons permettant de déplacer notre personnage, et un champ de texte pour saisir le nom d'utilisateur. Suivez cette documentation pour "écouter" le clic sur vos boutons. Effectuez ensuite les requêtes HTTP nécessaires pour faire se déplacer le personnage.

Affichez dans votre page HTML l'historique des déplacements effectués.

2

Ecrivez une application s'exécutant depuis le terminal, demandant à l'utilisateur son user et proposant les 4 actions possibles. L'utilisateur peut ensuite choisir une action et déplacer le personnage. L'application indique si l'action s'est bien déroulée et propose une nouvelle action automatiquement.