

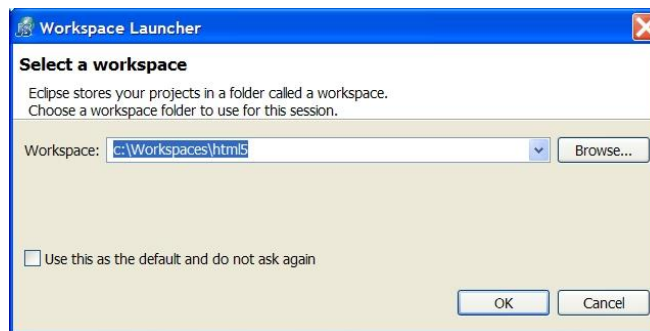
## Exercice JAD

### Exercice1 : utilisation des outils pour le développement en JavaScript

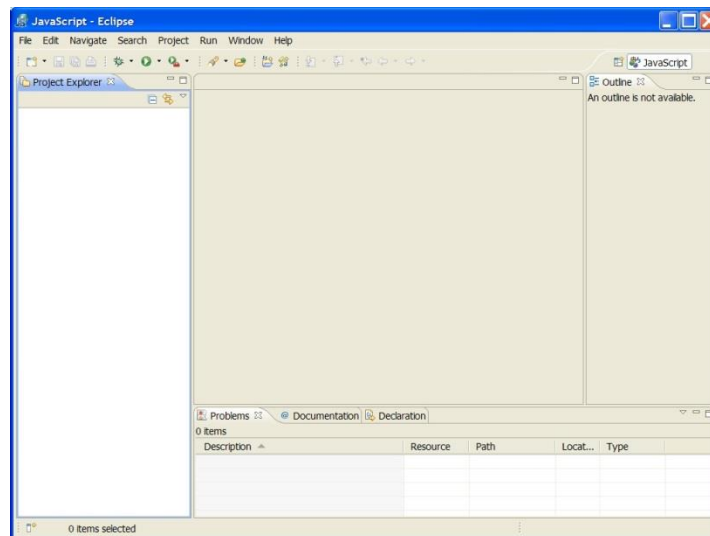
Les outils Eclipse JavaScript sont appelés JSDT (Outils de développement JavaScript). Vous pouvez les obtenir de plusieurs façons. Ils viennent dans le cadre du Web Tools Eclipse Project (WTP). Si vous utilisez déjà Eclipse, vous pouvez utiliser le gestionnaire de mise à jour pour installer les plug-ins JavaScript dans votre installation Eclipse actuel.

#### Etape1 : lancement de l'outil

Naviguez dans `c:/eclipse` et double-cliquez sur `eclipse.exe` pour lancer le produit. Le premier écran vous invite à donner un espace de travail. Il est conseillé de changer à défaut de `c:/workspaceJAD`. Cliquez sur OK.

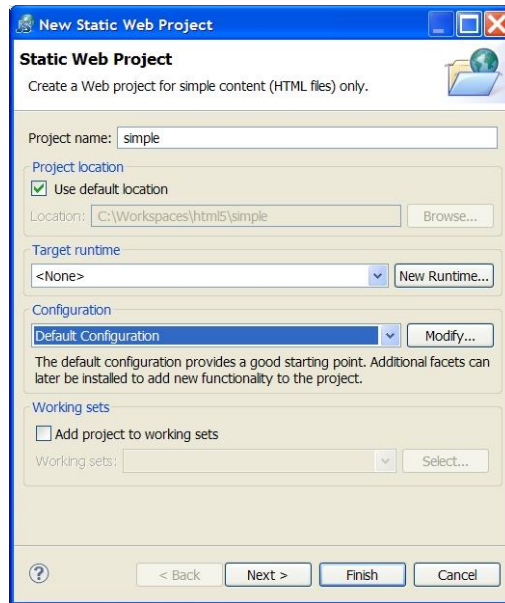


Vous devriez alors voir l'IDE JavaScript, sans projets, prêts à l'emploi.

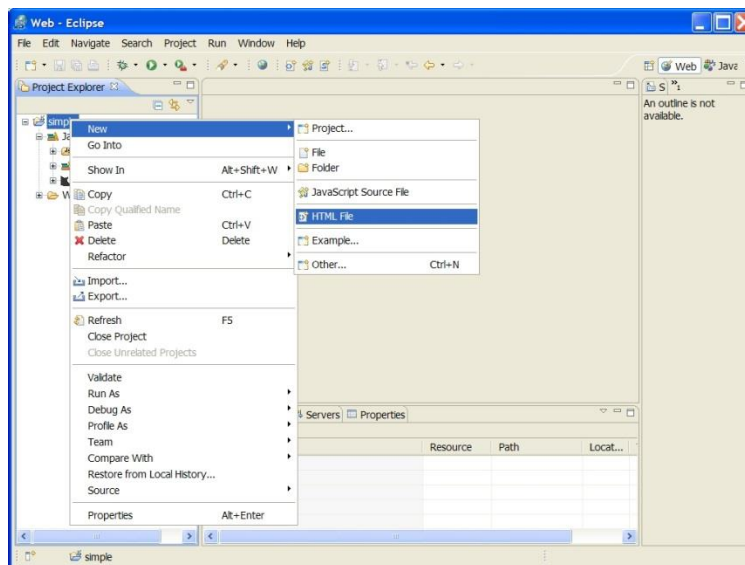


#### Etape2 : créer un projet

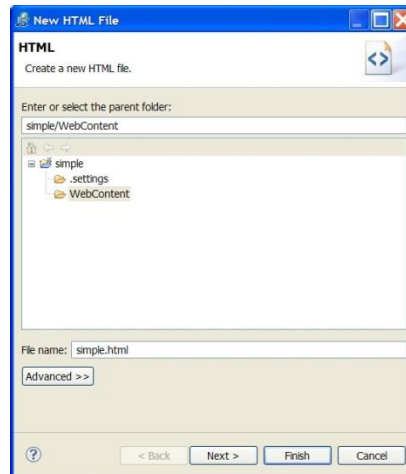
Nous allons maintenant créer une page HTML statique très simple. Sélectionner File – New – Static Web Project, et vous devriez voir cette boîte de dialogue:



Nommez le projet `simple` et frapper sur Terminer. Maintenant, sélectionnez le projet `simple` et clic droit. Sélectionnez New – Html File:



Nommez le fichier html `simple.html`:

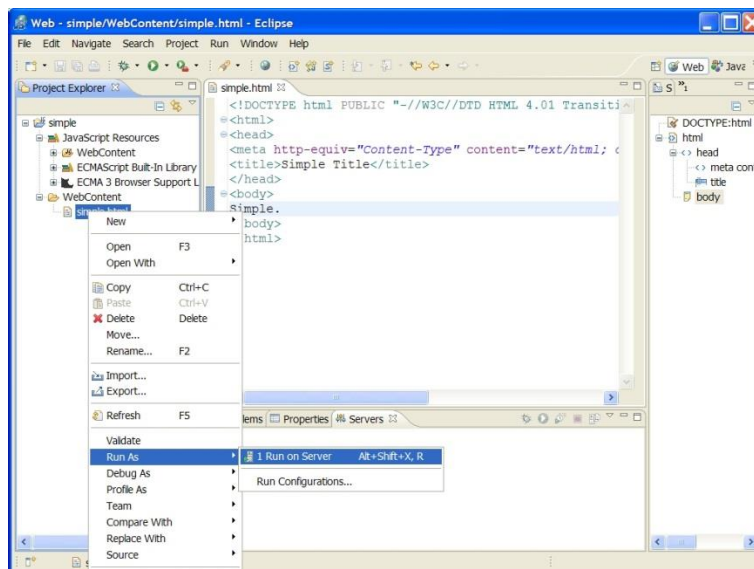


Cliquez sur finir.

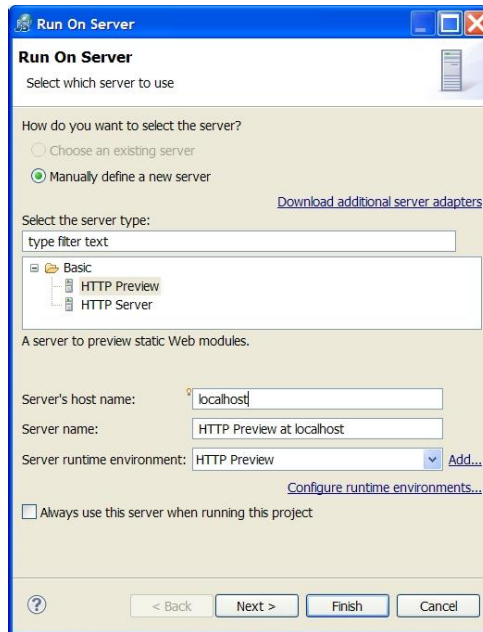
Double-cliquez sur index.html pour l'ouvrir dans l'éditeur. Changez le titre en "Titre simple" et entrez "simple" dans le corps. Enregistrez-le.

### Etape3 : Testez l'intérieur Eclipse

Maintenant, nous allons tester simple en utilisant le serveur et le navigateur fourni par Eclipse. Cliquez droit sur simple.html et sélectionnez Run As - Run on Server:



Cela fera apparaître cette boîte de dialogue. Acceptez les valeurs par défaut et cliquez sur Terminer.



Cela va démarrer un serveur de la jetée et ouvrir une vue de navigateur. Vous devriez voir la page "simple" dans le navigateur.

#### Etape4 : Utilisation du HTML5 Canvas

Nous allons utiliser une nouvelle zone de dessin de HTML5.

Dans cette étape, il faut créer une page HTML5 simple qui dessine 4 rectangles de couleur à l'aide de JavaScript. Créer un nouveau fichier HTML appelé canvas.html, avec le contenu HTML5:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Canvas test</title>

    <!-- Pull in canvas support for IE -->
    <!--[if IE]><script src="excanvas.js"></script><![endif]-->

    <script type="text/javascript">
      window.onload = function() {
        var drawingCanvas = document.getElementById('canvas1');

        // Is element in the DOM and does browser support canvas
        if (drawingCanvas && drawingCanvas.getContext) {
          // Init drawing context
          var context = ...

          // Create 4 squares
          ...
        }
      }
    </script>
```

```

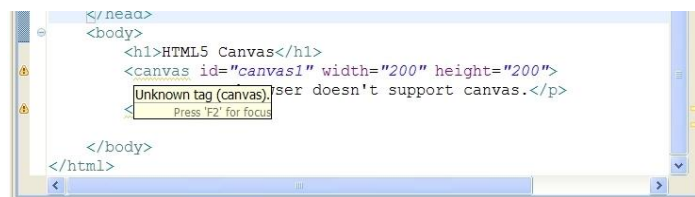
</head>
<body>
  <h1>HTML5 Canvas</h1>
  <canvas id="canvas1" width="200" height="200">
    <p>Your browser doesn't support canvas.</p>
  </canvas>
</body>
</html>

```

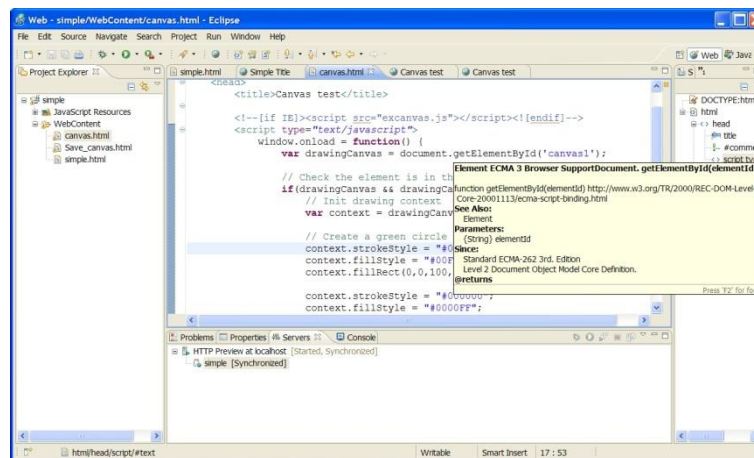
#### Etape4 : HTML5 Limitations de JSDT

La première chose à remarquer, c'est que JSDT n'est pas conscient HTML5.

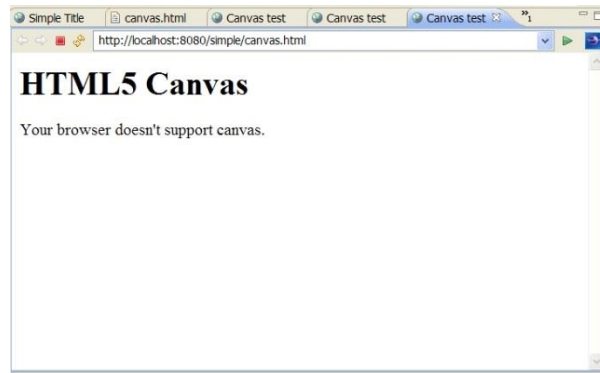
L'éditeur dispose d'une balise d'avertissement dans la marge car le tag HTML5 canvas n'est pas reconnu :



Passant au-dessus du code pré-HTML JavaScript, une aide est fournie sur l'API. Cependant, essayez de passer sur le `drawingCanvas.getContext` plus récente, et vous ne voyez pas nécessairement d'information de l'API.



Et le navigateur interne ne prend pas en charge HTML5: (Pour exécuter dans le navigateur interne, clic droit et sélectionnez canvas.html Run As – Run on Server)



Il est simple de contourner le fait que le navigateur interne de JSDT ne supporte pas le HTML5. Il suffit de passer à un autre navigateur. Depuis Eclipse, sélectionnez Window – Web Browser – puis sélectionnez IE ou le navigateur du système. Dans notre cas, le navigateur du système est une version plus récente (3.6.8) de Firefox qui a un bon support de HTML5.

