

TP2 : DOM (Document Object Model)

Exercice 1 :

Soit le code HTML suivant :

```
<html>
<head> <title> Modification </title> </head>
</html>
<body>
  <p id="p1"> Bonjour tout le monde !</p>

  <input type="button" value="Changer le texte">

</body>
</html>
```

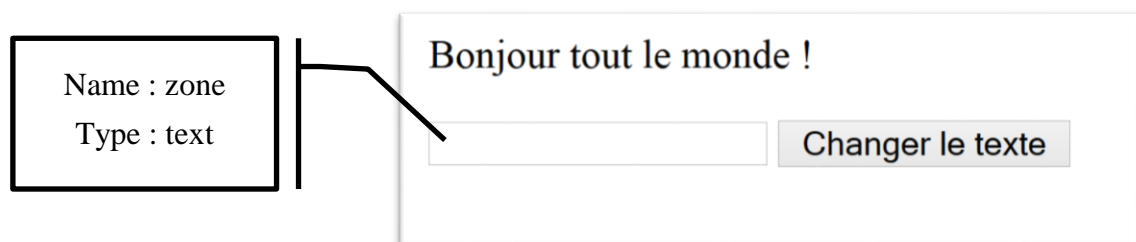
Correspondant à la page «**Modifier.html**»



1. On vous propose d'écrire une fonction en javascript « **ChangerTexte()** » qui permet de changer le contenu de la balise **<p>** par le texte « **DSI2 !** ».
2. Modifier le code HTML ci-dessus pour que la fonction « **ChangerTexte()** » s'exécute en cliquant sur le bouton.

Exercice 2 :

On veut modifier la page «**Modifier.html**» de l'exercice précédent comme suit :



1. Ecrire le code HTML correspondant à la zone de texte.
2. On vous propose de modifier la fonction « **ChangerTexte()** ». Dorénavant elle permettra de changer le contenu de la balise **<p>** par le contenu de la zone de texte.
3. En utilisant les feuilles de styles CSS, modifier la mise en forme de la balise **<p>** comme suit : {taille = 40px, couleur = #09C, bordure = (2px solid #E1E1E1) et alignée au centre.

Exercice 3 :

On reprend l'exercice précédent.

1. Ajouter un bouton « **Copier Texte** » à la fin.
2. Ecrire une fonction en javascript « **CopierTexte()** » qui permet de créer une nouvelle balise **<p>** à chaque fois qu'on clique sur le bouton « **Copier Texte** ». Le contenu de la nouvelle balise **<p>** sera une copie de la balise **<p>** initiale identifiée par « **p1** ».
3. Apporter les modifications nécessaires aux codes CSS et **javascript** pour que les balises **<p>** créés auront la même mise en forme que la balise **<p>** initiale.

Exercice 4 :

Soit le code HTML suivant :

```
</head>
</html>
<body>
  <h1> Un titre </h1>
  <p> Un paragraphe </p>

  <div id="informations">
    <p> un titre de niveau 2</p>
    <p> un sous-titre de niveau 2</p>
    <p> un paraph de niveau 2</p>
  </div>
  <a href="http://www.w3schools.com"> un premier lien </a>
  <a href="http://www.xul.fr/dom/"> un deuxième lien </a>

  <br><br>
  <input type="button" value="Nombres">
  <input type="button" value="Contenu">
</body>
```

1. Ecrire une fonction en javascript « **Nombres()** » qui permet à chaque fois qu'on clique sur le bouton « **Nombres** » d'afficher:
 - a. le nombre de paragraphes.
 - b. le nombre de liens
2. Ecrire une fonction en javascript « **Contenu()** » qui permet à chaque fois qu'on clique sur le bouton « **Contenu** » d'afficher:
 - a. Les paragraphes entiers.
 - b. Les liens (un premier lien, ...)
 - c. Les adresses web des liens (http://....)

NB : Vous pouvez utiliser la fonction « **alert()** » ou de préférence vous pouvez créer un emplacement dans la page pour l'affichage des résultats (par exemple, une balise **<div>**).

Etude de cas

Le but de cette partie est de réaliser une page web en utilisant les fonctions du DOM dans un exemple plus cohérent.

La page aura l'allure suivante :

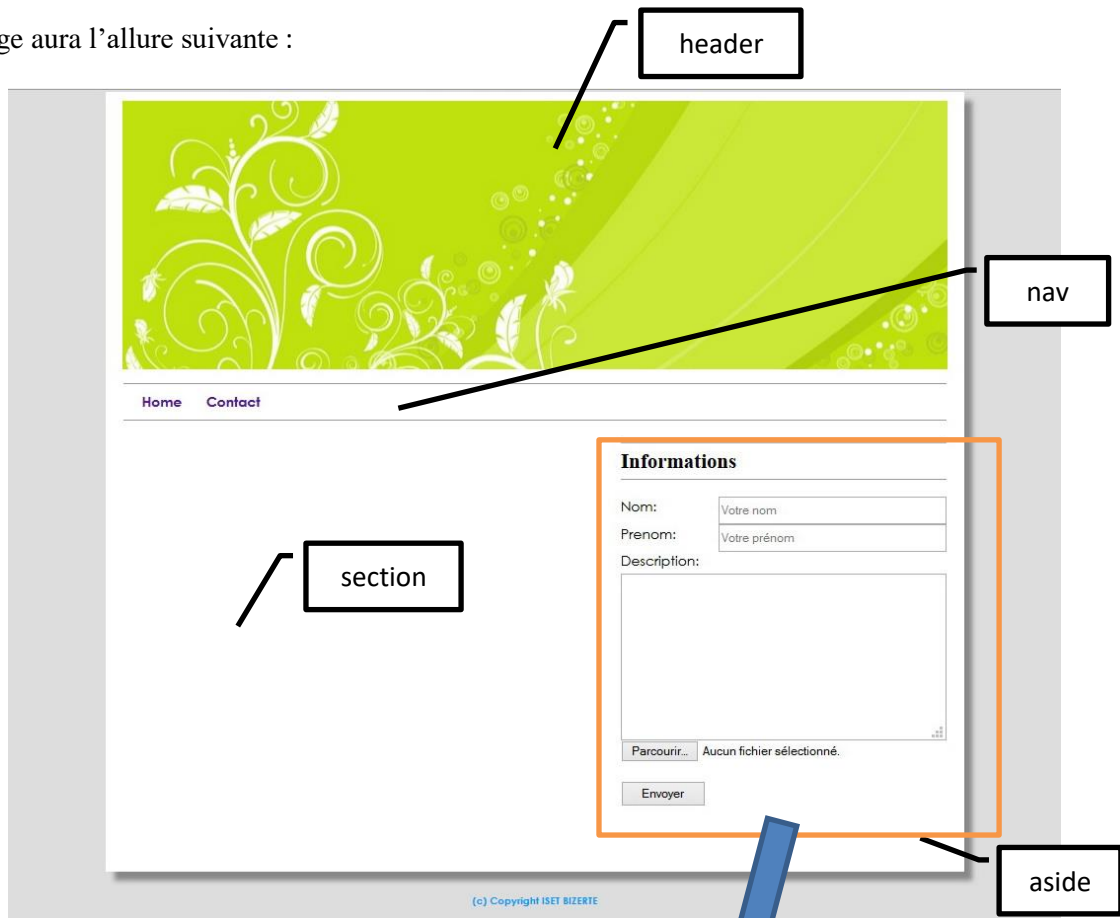


Fig1 : index.html

The detailed view of the 'Informations' form shows the following elements:

- label**: Points to the 'Nom:' label.
- Input (type text)**: Points to the text input field for the name.
- label**: Points to the 'Prenom:' label.
- Input (type text)**: Points to the text input field for the first name.
- label**: Points to the 'Description:' label.
- textarea**: Points to the large text area for the description.
- Input (type file)**: Points to the file selection area, which includes a 'Parcourir...' button and the text 'Aucun fichier sélectionné.'.
- Envoyer**: Points to the 'Envoyer' button.

Fig2 : zone aside

Pour la réalisation de notre site, nous aurons besoin à une feuille de style « style.css », un fichier « MonScript.js », certaines images, et une page HTML 5. Le projet aura l'arborescence finale suivante :



Partie 1 (HTML et CSS)

Commencez par la préparation de la maquette de la figure « **Fig1** » en se basant sur les connaissances que vous avez apprises pendant les 2 TPs précédents.

Remarque : les styles sont à mettre au niveau du fichier **style.css**.

Partie 2 (DOM)

1. Ecrire une fonction en javascript « **Poster()** » qui sera exécuté en cliquant sur le bouton « **Envoyer** » et qui permet de
 - a. Récupérer les informations des éléments dans la balise **<aside>**» (nom, prénom, description et fichier image)

Remarque : Vous pouvez utiliser une fonction du DOM (getElementById()) par exemple)

- b. Créer une nouvelle balise **<article>** contenant les informations déjà récupérées. La nouvelle balise article aura l'allure suivante :



Fig3 : Balise **<article>**

- c. Insérer la balise `<article>` créée dans la balise `<section>`.

[Home](#)
[Contact](#)



Fri May 16 2014 22:50:10 GMT+0200

Pokémon Charmeleon

Charmeleon est tiré du dinosaure ; il possède de grandes et puissantes griffes acérées, qui l'aident notamment à déchirer la peau de ses ennemis lors des combats. Son crâne est doté d'une crête



Fri May 16 2014 22:58:56 GMT+0200

L'Ourson Winnie

Winnie l'ourson (Winnie the Pooh ou Pooh Bear) est un personnage de la littérature d'enfance créé le 15 octobre 1926 par Alan Alexander Milne. Les illustrations des ouvrages sont l'œuvre d'Ernest Howard Shepard.

Informations

Nom:

Prenom:

Description:

Winnie l'ourson (Winnie the Pooh ou Pooh Bear) est un personnage de la littérature d'enfance créé le 15 octobre 1926 par Alan Alexander Milne. Les illustrations des ouvrages sont l'œuvre d'Ernest Howard Shepard.

Parcourir...

Fig4 : Exemple après insertion

- Pour optimiser le travail, vous pouvez traiter les cas particuliers (Si vous choisissez un fichier qui n'est pas une image par exemple, etc) ;