

TD 2: Les formulaires avec Javascript

EXERCICE 1

Un restaurant vous demande de réaliser un formulaire pour qu'un client puisse commander son repas à la carte par internet. Vous calculerez au fur et à mesure le tarif qui sera affiché dans un champ du formulaire et remis à jour lorsqu'un plat sera sélectionné. Si le tarif dépasse une certaine somme, le client aura droit à un dessert gratuit, un message d'alerte le préviendra. Lorsque la commande est prête, un clic sur le bouton Commander postera la commande au restaurant.

Étape 1 : dessin du formulaire

Le formulaire que vous devez créer comporte :

- ♣ une adresse de livraison,
- ♣ des listes de choix pour sélectionner une entrée, un plat, un dessert (prévoir dans chaque liste un item "aucun" car il n'est pas obligatoire de prendre une entrée, un plat et un dessert).
- ♣ un champ pour donner le nombre de personnes pour chaque liste de choix (par exemple, 2 personnes peuvent prendre une entrée et une seule un dessert).
- ♣ un champ désactivé pour afficher le tarif (l'utilisateur ne peut pas entrer de données dedans, par contre votre script JavaScript pourra afficher les données dans le champ).

N'oubliez pas de nommer les champs du formulaire afin de pouvoir y accéder dans vos scripts (attribut name dans INPUT). Un clic sur le bouton Commander provoquera l'appel de la fonction **VerifierCommande()** qui retournera **true** si l'adresse est valide et que le nombre de personnes est correct, **false** sinon. Dans le cas d'un retour false le mail ne sera pas envoyé.

The screenshot shows a web form titled "Votre commande" in red text. It contains three rows of selection options: "Entrée", "Plat", and "Dessert". Each row has a dropdown menu (currently showing "aucune", "aucun", and "aucun" respectively) followed by the text "pour" and a text input field for the number of people, followed by the text "personnes". To the right of these fields is a label "prix" above a disabled text input field. Below these fields is a large text input field with the placeholder text "entrez votre adresse". At the bottom center is a button labeled "Commander".

Étape 2 : Gestion du nombre de personnes

Par défaut, le nombre de personnes est à 0 lorsque l'item `aucun` est sélectionné dans la liste de choix. S'il y a 0 et qu'un plat est sélectionné il passe à 1, sinon le nombre de personnes reste inchangé.

Étape 3 : calcul du prix du repas

Calculez le prix du repas au fur et à mesure de la commande. Lorsqu'un plat ou une entrée ou un dessert est sélectionné affichez le nouveau prix. Vous devez tester le nombre de personnes pour calculer le prix afin d'éviter de faire des multiplications avec des données non valides.

Étape 4 : vérification des données

Nombre de personnes

Il doit être compris entre 0 et une borne supérieure que vous fixerez.

Adresse

Il faut vérifier si l'adresse est remplie et valide. Pour cela, créez une fonction `AdresseValide(chaine)` qui teste si la chaîne passée en paramètre est valide. La fonction teste :

- ♣ si le nombre de caractères de la chaîne est `non nul` ;
- ♣ si la chaîne contient un code postal suivi d'une ville

Cette fonction retourne `false` s'il y a un problème, `true` sinon. En cas de problème elle affiche un `message d'alerte`.

Commande

Il est possible de ne pas prendre de dessert, mais on ne peut pas passer une commande si on ne prend ni entrée, ni plat, ni dessert.

Étape 5 : envoyer le mail

Lorsque vous cliquez sur le bouton `commander` la commande est envoyée au restaurant, à condition que les champs soient remplis correctement.

✎ Le formulaire est habituellement envoyé à un script qui traite les données par l'intermédiaire de l'attribut `action` de l'élément `FORM`. Il est possible d'utiliser l'URL donné dans `action` pour envoyer le contenu du formulaire à une adresse mail (il suffit d'utiliser `mailto`).

✎ Vous appliquez comme méthode sur le formulaire : `Post`.