

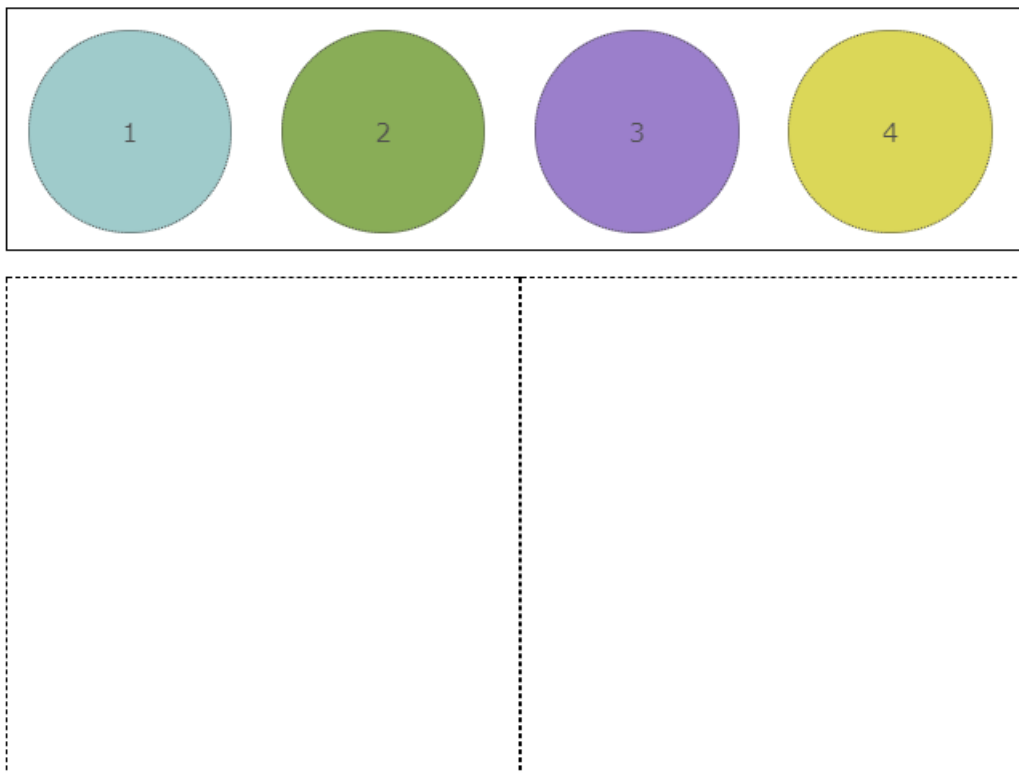
# PROGRAMMATION WEB AVANCE

## TP6

### Exercice 1 :

Créer une zone contenant 4 ballons numérotés de 1 à 4

Ajouter deux zones de reception dans lesquelles vous placerez dans la première zone les nombres paires et dans la deuxième les impairs

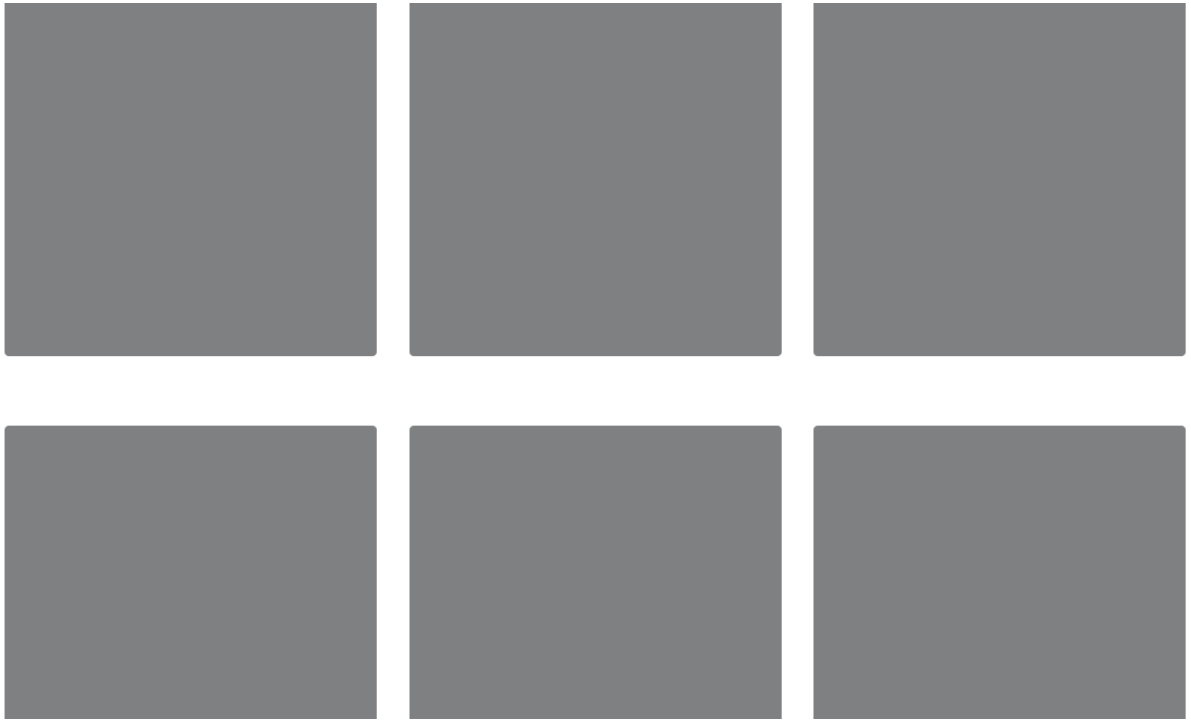


### Exercice 2

Réaliser deux listes d'éléments « j'aime » « je n'aime pas » que l'on peut déplacer de l'un à l'autre et inversement.

### **Exercice 3**

Prévoir six zones dans votre page :



Ajouter à gauche 6 éléments draggables et qui correspondent à un enchaînement : étapes d'un jeu, d'une réalisation d'un projet, une construction d'un objet, etc...

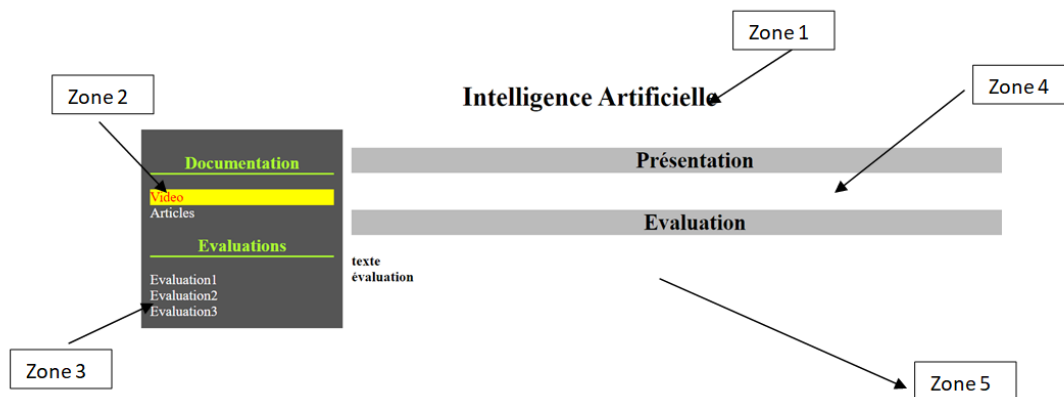
Les éléments draggables se trouvent les uns sur les autres.

Les six zones doivent être numérotées.

Prévoir un déplacement de chaque élément draggable dans la zone correspondante. Si l'élément n'est pas correctement placé, il doit revenir à sa position d'origine.

## Exercice 4(activité 3)

Soit la page :



1. Le titre **Intelligence Artificielle (Zone1)** : change de couleurs d'une façon indéfinie : rouge, vert, aqua, bleu et orange sur un fond gris. Il est en gras et taille 16.
2. A l'ouverture de la page le div correspondant à la **Zone 3** est invisible. Pour se faire, utiliser classList.
3. Le clic sur le div de la zone 2 qui contient le texte Vidéo permet d'afficher sous le titre **Présentation (zone 4)** la vidéo : IA.mp4. Vous avez également les sources IA.ogg et IA.webm à utiliser.
4. On doit garder trace du nombre de fois que cette vidéo a été visualisée. A chaque fois que l'internaute visualise la vidéo, un message dans un div dont la classe sera MsgDiv (fond bleu cil : #e6ebef) texte en bleu (#1c87c9) affiche le message « Vous avez vu » nombre « fois cette vidéo ». Pour cela vous utiliseriez le webstorage.
5. Si la vidéo a été vue au moins une fois, les évaluations seront disponibles.
6. Chaque évaluation ne peut être effectuée qu'une seule fois lors d'une session.
7. Nous allons développer uniquement **l'évaluation 1** dans la **zone 5**. **L'évaluation est un texte à trous :**

Le texte :

L'intelligence artificielle ou **IA** est une branche de l'informatique dédiée à la conception de **machines** capables d'imiter le cerveau **humain** dans des tâches telles que l'**apprentissage** ou le **raisonnement**.

Les mots en gras sont ceux que l'apprenant doit trouver et seront remplacés par des .....

Containers :

L'intelligence artificielle ou ..... est une branche de l'informatique dédiée à la conception de ..... capables d'imiter le cerveau ..... dans des tâches telles que ..... ou le .....

Les objets draggables : **IA**

**machines**

**humain**

**raisonnement**

**l'apprentissage**

Réaliser cette évaluation en utilisant le drag and drop.

Sauvegarder le score qui sera affiché lors du choix de cette évaluation une seconde fois.  
Chaque réponse vaut 4 points. Le score sera affiché dans un div dont la classe sera MsgDiv

Ajouter le bouton solution qui permet d'afficher la solution correcte soit le texte intégrale  
(dans un div dont la classe est MsgDiv).