TP 1 – Découvrir JavaScript

Vous allez pouvoir créer une page HTML avec du JavaScript afin de découvrir ce qu’il en retourne. Le code sera déposé dans le répertoire /JS/S1/TP1.

# Créer une page HTML et JS

Créez la page index.html contenant le code suivant

<!DOCTYPE html>  
<html lang="fr">  
<head>  
    <meta charset="UTF-8">  
    <title>Test 1</title>  
</head>  
<body>  
    <h1>Voici un premier exemple de JS.</h1>  
</body>  
<script>  
    var prenom = prompt('Quel est votre prénom ?');  
    alert('Bonjour ' + prenom);  
</script>  
</html>

Ouvrez ensuite cette page dans votre navigateur et observez ce qui se passe !

Remplacez « alert » par « console.log » : le message ne s’affiche plus dans une « pop-up » mais dans la console du navigateur (control+maj+i) ou « outils supplémentaires »

C’est une bonne manière de vérifier l’exécution du code JavaScript ?

# Exemple supplémentaire

Créez dans le même répertoire que précédemment le fichier index2.html. Voici ce que vous devez mettre dans le fichier :

<!DOCTYPE html>  
<html lang="fr">  
<head>  
    <meta charset="UTF-8">  
    <title>Test 2</title>  
</head>  
<body>  
    <h1>Voici un second exemple de JS.</h1>  
</body>  
<script src="js/second.js"></script>  
</html>

La balise “script” permet de charger le code JavaScript depuis un autre fichier. Créez un répertoire js et le fichier second.js dans celui-ci.

Voici le code à mettre dans le nouveau fichier second.js

var prenom = prompt('Quel est votre prénom ?');  
var nom = prompt('Quel est votre nom ?');  
var age = prompt('Quel est votre age');  
var age\_futur = age + 1 ;  
alert('Bonjour ' + prenom + nom);  
alert('Dans un an vous aurez ' + age\_futur + ' ans');

Avant d’afficher la page index2.html, que va-t-il se passer ? Essayez de prévoir !

Confrontez avec le réel ! Et non, il y a un souci !

Corrigeons le bug : l’âge est en fait une chaine de caractère et il a concaténé le chiffre 1 à l’âge que vous avez saisi !

Après la ligne « var age = prompt('Quel est votre age'); » ajoutez « age = parseInt(age); » (sans les guillemets).  
Et voilà premier bug corrigé !

# Exercice d’application

En vous inspirant du dernier exemple, créez un fichier html et un fichier JavaScript.

A l'ouverture du fichier html, une fenêtre demandera la largeur d'un rectangle, puis une autre demandera la longueur d'un rectangle.

Ensuite la page affichera dans une fenêtre l'aire du rectangle.

|  |  |
| --- | --- |
| Demander la largeur du rectangle | Oui / non |
| Demander la longueur du rectangle | Oui / non |
| Afficher l’aire du rectangle | Oui / non |