

## TP n°4 : Les évènements en JavaScript

### Exercice 1

Créer une page web comportant une phrase, dont un groupe de mots, de couleur noire au chargement, doit prendre la couleur :

1. rouge au passage de la souris ;
2. citron vert (lime) lorsque la souris quitte la zone du texte ;
3. bleu marine (navy) en réponse à un click.

### Exercice 2

Écrire une fonction Javascript permettant l'affichage de la date sous la forme "jour mois année", par exemple : "Nous sommes Lundi le 9 Mars 2020, il est 8 h 15 min. 36 sec.

Ajouter un bouton qui indique le jour que nous sommes selon la date du jour. "Nous sommes lundi" devrait apparaître tous les lundis, etc.

### Exercice 3

Vous disposez de 4 images avec les noms respectifs i1.png, i2.png, i3.png et i4.png

On vous demande de donner le code d'un document HTML, permettant d'afficher les 4 images sous forme d'une matrice centrée sur la page composée de 2 lignes et 2 colonnes (de gauche à droite, 1<sup>ère</sup> ligne : i1 i2, 2<sup>ème</sup> ligne : i3 i4) puis de programmer les fonctionnalités suivantes :

- Si l'utilisateur passe le pointeur de la souris au-dessus de l'image i1, vous remplacez l'image i2 par l'image i4. De même, si l'image i2 est survolée par le pointeur de la souris vous substituez l'image i1 par l'image i3.
- Si l'utilisateur clic sur i3, une rotation à droite des différentes images est effectué (remplacer l'image i1 par i3, i2 par i1, i4 par i2 et i3 par i4).

**Exercice 4 : on Click**

Soit la page suivante didact.html:



Ayant le code HTML suivant :

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Didactitel : apprentissage nom d'animaux</title>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width">
</head>
<body> <div> <h2>cliquer sur la bonne image</h2>
<table> <tr><td><img src='img/chien.gif' width='100'
height="100"></td>
<td><img src='img/elephant.gif' width='100' height="100"></td>
<td><img src='img/grenouille.gif' width='100' height="100"></td>
<td><img src='img/lion.gif' width='100' height="100" ></td></tr>
<tr><td><img src='img/mouton.gif' width='100' height="100"></td>
<td><img src='img/ours.gif' width='100' height="100"></td>
```

```

<td><img src='img/rat.gif' width='100' height='100'></td>
<td><img src='img/renard.gif' width='100' height='100'></td></tr>
</table>
<span style="font-family: sans-serif; color: green;
background-color: yellow;font-size: x-large;font-weight: bolder;">Lion
</span>
</div> </body></html>

```

Ajouter un script JavaScript qui permet d'afficher une boîte de message (alert) « bonne réponse » selon que le choix de l'utilisateur est correct ou non.  
Le choix se fait sur clique sur la bonne image.

### Exercice 5 : Objet Image, évènement onMouseOver onMouseOut

Soit une deuxième version de la page précédente didact2.html:

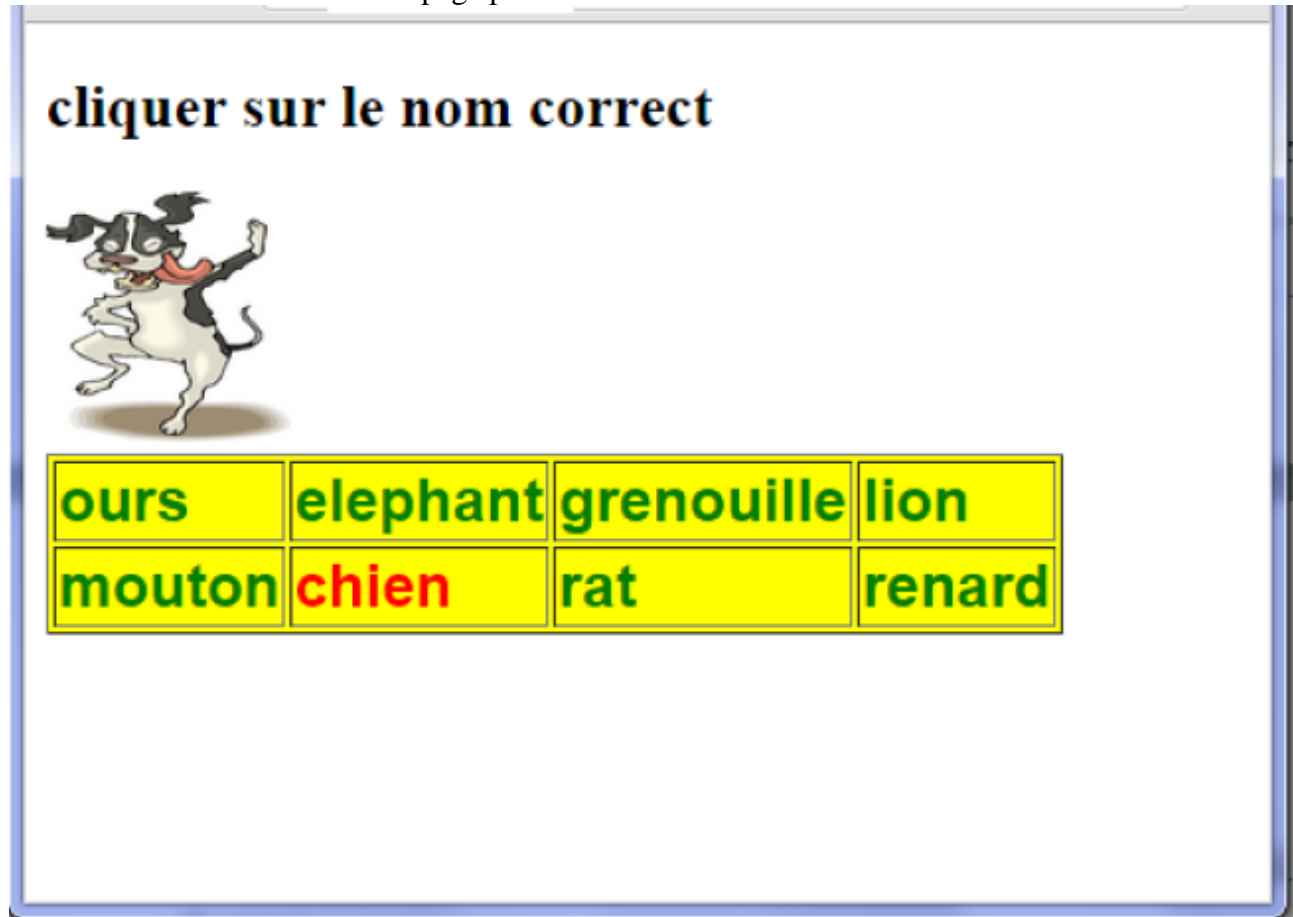
**cliquer sur la bonne image**



Ayant le même code HTML de la page didact.html :  
Ajouter un script permettant de changer l'image par une autre sur passage du curseur dessus.

**Exercice 6 : Objet Image, évènement onmouseover**

Soit une troisième version de la page précédente didact3.html:



Ayant le code HTML suivant :

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Didacticiel : apprentissage nom d'animaux</title>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width">
</head> <body> <div>
<h2>cliquer sur le nom correct </h2>
<img src='img/chien.gif' width='100' height="100">
<table border=1 width='50%'
style="font-family: sans-serif; color: green; background-color:
yellow;font-size: x-large;font-weight: bolder;">
<tr> <td>ours</td>
<td>elephant</td>
<td>grenouille</td>
<td>lion</td></tr>
<tr><td>mouton</td>
```

```
<td>chien</td>
<td>rat</td>
<td>renard</td></tr>
</table> </div> </body></html>
```

Sur passage de curseur au-dessus du mot correct, il change de mise en forme (couleur rouge), et on affiche l'image correspondante.

Indication : Utiliser l'attribut style.color de l'élément td.

### Exercice 7 : Objet Image, Array, évènement onClick

On reprendra l'exercice 5 pour une 4 eme version :

Une image sera affichée aléatoirement à partir d'un ensemble d'images (8 images) et 8 mots seront affichés en bas.

Si l'utilisateur clique sur le mot correct on affiche c'est correcte dans une boite de message et on passe à l'image suivante.

Pour cela, on déclare un tableau de 8 images (noms fichier images)

Exemple :

T[0]= « chien.gif » ;

Pour avoir une valeur aléatoire on utilisera random de Math