

TP 3 : Javascript

Julien Hué

5 novembre 2008

L'objet de ce TP est d'illustrer le langage Javascript. Dans un premier temps, nous nous attacherons à comprendre les bases de ce langage. L'utilisation avancée (ie l'utilisation des objets complexes concernant le document) sera abordée dans le TP suivant.

Les documents de références : <http://www.mozilla.org/js/language/>

1 Un document HTML dynamique simple

Dans votre fichier **accueil.html**, ajoutez un texte d'accueil dynamique dans le corps du document ("Bienvenue sur le site" par exemple).

1.1 Les fonctions

Créez deux fonctions **afficherDate()** et **afficherHeure()** qui affiche l'heure et la date courante. Affichez celles-ci dans le menu de votre page.

1.2 Un programme externe

Modifiez la page précédente pour que ces fonctions soient écrites dans un fichier externe.

2 Une utilisation simple des formulaires

Dans cette section, nous allons utiliser intuitivement les formulaires pour rendre une page interactive. Nous allons mettre en place pour cela un petit QCM très simple.

Pour le moment, nous considérerons qu'un formulaire est élément html dont le nom est **form** et qui possède un attribut **name** permettant de l'identifier. Il peut contenir des éléments **input** qui représentent les entrées. Chaque entrée possède un attribut **type** (pour le moment **text**, **radio** ou **button**).

2.1 Ecrire un formulaire simple

Mettre en place un formulaire simple (identifié par le nom "qcm") qui affiche une question et propose trois choix possibles (avec un bouton radio). Vous ajouterez un bouton "valider" et un champ texte résultat (ce champ sera identifié avec un attribut name="resultat").

2.2 Traiter la réponse

Déclarer une variable globale initialisée à "pas de réponses". Ecrire une fonction **reponse(r)** qui prend en paramètre le numéro de la réponse et qui modifie la variable résultat ("Bravo!" ou "Loupé!").

En utilisant les événements **onClick(r)** sur les boutons radio, modifiez la valeur du résultat en appelant la fonction reponse.