

Réseaux 1

TP 5 - Programmation JavaScript (1)

Objectif : utiliser JavaScript dans des documents HTML, gérer les événements, manipuler les objets définis dans le navigateur.

Note : vous placerez vos fichiers HTML sur nyx, dans un répertoire ~/web/rx1/TD5

1. Utiliser JavaScript dans HTML

Insérer du code JavaScript dans un document html

- 1.1. Comment insérer du code **JavaScript** dans un document html ?
- 1.2. Créer un document html contenant un script qui affiche la chaîne de caractères « Hello Net ! » en gras, au centre d'une ligne.

Affichage de texte en JavaScript..

Hello, Net !

Définir une fonction

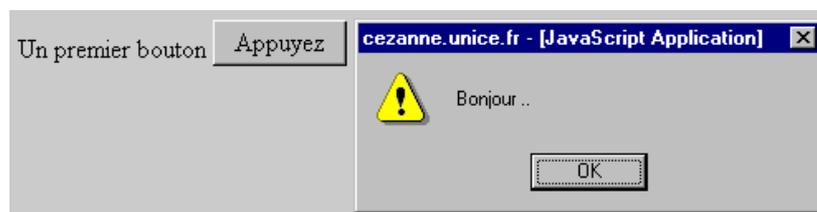
- 1.3. Créer un document html dans l'entête duquel vous définirez une fonction calculant le carré d'un nombre, vous l'appellerez dans le corps du document pour afficher par exemple le carré de 5.

Définition d'une fonction..

Le carré de 5 est égal à **25**.

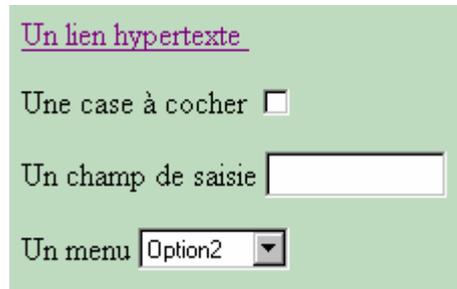
Gérer un événement

- 1.4. Créer un document html dans lequel vous placerez un bouton qui affiche « Bonjour ..» dans une boîte d'alerte lorsqu'on appuie dessus (utiliser la méthode **alert** de l'objet **window**)



2. Gérer les événements

- 2.1. Créer un document html comme en-dessous, dans lequel vous insérerez le code **JavaScript** permettant de détecter tous les événements qui peuvent se produire dans le document. Pour chaque événement, afficher une boîte d’alerte indiquant la nature de l’événement qui s’est produit.



Un lien hypertexte

Une case à cocher

Un champ de saisie

Un menu

3. Manipuler les objets du navigateur

La hiérarchie des objets créés par le client

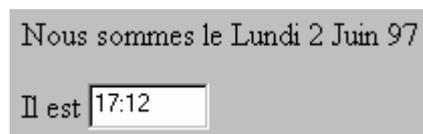
- 3.1. Quelle est la hiérarchie des objets propres au client ?
- 3.2. Insérer dans le document de la question 2.2 le code **JavaScript** permettant d’afficher toutes les propriétés du document, pour cela, vous utiliserez la fonction *show_props* donnée ci-dessous.

```
function show_props(obj, obj_name) {  
  // cette fonction parcourt les propriétés d'un objet  
  // et affiche leurs valeurs respectives  
  var result= "", i= "";  
  for ( i in obj)  
    result += obj_name + "." + i + " = " + obj[i] + "<BR>";  
  return result;  
}
```

- 3.3. Indiquer comment référencer le champ de saisie dans le formulaire de la question 2.2.

L’objet document

- 3.4. Créer un document contenant une fonction qui fait défiler un message de bienvenue dans la barre d’état au chargement du document.
- 3.5. Créer un document contenant une fonction qui affiche la date du jour en français ainsi que l’heure en temps réel toutes les minutes. La fonction sera lancée au chargement du document.

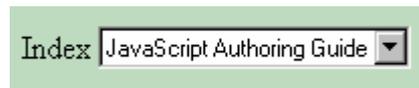


Nous sommes le Lundi 2 Juin 97

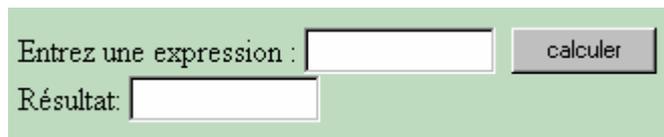
Il est

L'objet form

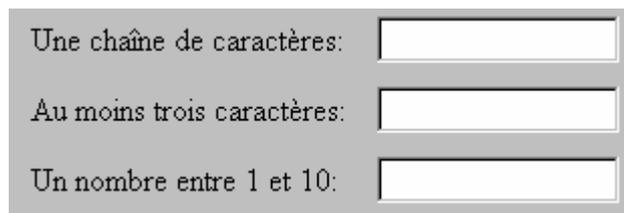
- 3.6. Créer un document comportant une liste de sélection permettant d'accéder à différents documents.



- 3.7. Créer un document dans lequel l'utilisateur pourra saisir une expression numérique, à la suite de quoi il pourra l'évaluer en cliquant sur le bouton Calculer, le résultat s'affichera dans la zone Résultat.



- 3.8. Créer un document comportant trois champs de saisie, pour lesquels on effectuera les tests suivants :
- le texte saisi ne contient pas de caractère espace
 - la taille du texte saisi est conforme au minimum fixé
 - le texte saisi représente un nombre entre 1 et 10



L'objet window

- 3.9. Créer un document comportant un bouton qui permet d'ouvrir une nouvelle fenêtre dans laquelle sera affichée une image. L'URL de l'image sera passée en argument de la fonction activée par le bouton.

L'objet frame

- 3.10. Créer un document comportant deux régions : une fenêtre de navigation et une fenêtre représentant le document courant, la table des matières affichera la liste des exercices.

