

Réseaux 1

TP 7 - JavaScript et DHTML

Objectif : introduire quelques techniques de base du DHTML

Note : vous placerez vos fichiers HTML et CSS sur nyx, dans un répertoire `~/web/rx1/TD7`

1. Effet de survol (rollover)

- 1.1. Créer une page contenant l'image d'une lampe éteinte qui sera remplacée par l'image d'une lampe allumée lorsque la souris passe dessus (les images, lampe éteinte `bulb03.gif`, et lampe allumée `bulb04.gif`, se trouvent sur nyx dans `$DOCUMENT_ROOT/images`).

2. Changements de couleurs

- 2.1. Créer une page comportant un paragraphe dont la couleur va changer au passage de la souris.
- 2.2. Créer une page 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) en réponse à un click ;
 3. bleu marine (navy) en réponse à un double click.

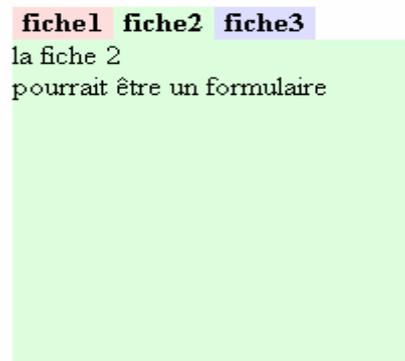
3. Faire apparaître ou disparaître

- 3.1. Créer une page comportant un paragraphe caché que l'on pourra faire apparaître en survolant un lien « Voir le paragraphe » ; l'affichage du paragraphe ou sa disparition sera provoqué par application de styles CSS :
- 3.2. Créer un formulaire comportant 2 boutons radio permettant d'effectuer une réservation en première classe ou en seconde classe, et faisant apparaître une case à cocher pour la réservation de repas si l'on clique sur le bouton première classe.

The image shows two overlapping screenshots of a web form. The top screenshot shows two radio buttons: première classe and seconde classe. The bottom screenshot shows the same two radio buttons, but the 'première classe' radio button is selected (indicated by a dot in the center), and a checkbox réservation repas is visible to the right of the selected radio button.

4. Empilements

- 4.1. Créer une page comportant 3 fiches à onglets superposées, en cliquant sur un onglet la fiche correspondante passe en premier plan.



5. Animation de calques

- 5.1. Créer une page comportant un élément DIV qui pourra glisser sur une ligne horizontale. Vous utiliserez un lien pour démarrer et arrêter l'animation (le mouvement sera déclenché lorsque le bouton de la souris est enfoncé sur le lien, il sera suspendu lorsque le bouton est relâché).
- 5.2. Créer une page comportant un élément DIV que l'on pourra faire glisser avec la souris en cliquant sur l'élément puis en déplaçant le pointeur de la souris.

6. Géométrie de la fenêtre

- 6.1. Créer une page contenant un petit texte.
1. Au chargement de la page, dimensionner la fenêtre à une largeur de 600 pixels et une hauteur de 500 pixels.
 2. Ajouter un bouton appelant une fonction déplaçant la fenêtre en 50, 50.
 3. Ajouter un bouton appelant une fonction déplaçant la fenêtre de 50, 50 par rapport à la position courante.
 4. Ajouter un bouton appelant une fonction diminuant la hauteur de la fenêtre de 100 pixels, et augmentant la largeur de 100 pixels.