

Programmation Web Avancée Côté Client

TP n° 7

Licence Informatique 2ème année
Université de Nice-Sophia Antipolis

Introduction

Dans cette séance, nous allons ajouter la persistance à la grille que nous avons développée pendant les séances précédentes.

1 Sauvegarde

Réalisez une fonctionnalité de sauvegarde de la grille en utilisant le *Web Storage*.

1. Ajoutez un bouton « Sauvegarder » et un bouton « Nouveau Match » dans la page HTML.
2. Si l'utilisateur presse le bouton « Nouveau Match », la grille doit être remise dans la position initiale (vide).
3. Si l'utilisateur presse le bouton « Sauvegarder », l'état courant du match (pour l'instant la disposition des jetons dans la grille, mais dans les prochaines séances nous ajouterons d'autres informations) doit être sauvegardé dans l'aire de stockage de la page.
4. Lorsque la page est chargée, l'état du match éventuellement sauvegardé dans l'aire de stockage de la page doit être rétabli. Évidemment, si rien n'est présent dans l'aire de stockage, la page doit être initialisée pour un nouveau match.