

# TD JavaScript n°2 : JavaScript dans le navigateur

**Niveau :** 1SIO

**Environnement :** navigateur web (page HTML + fichier JavaScript), éditeur de texte

---

## 1 - Exercices

### Organisation des fichiers

- Les pages HTML portent le nom indiqué dans le titre de chaque exercice et sont placées dans le sous-dossier ex - js.
  - Le code JavaScript de **tous** les exercices est regroupé dans un **même fichier** exercices.js.
  - Chaque page HTML inclut ce fichier avec une balise `<script src="exercices.js"></script>`.
  - Ouvrez la console du navigateur (touche F12) pour repérer les erreurs.
- 

### Exercice 1 : Background-color.html

Changer la couleur de fond de la page web en cliquant sur un bouton.

---

### Exercice 2 : Add-select.html

Ajouter un élément à une liste HTML à chaque fois qu'un bouton est cliqué.  
L'élément à ajouter peut être saisi dans une zone de texte.

---

### Exercice 3 : Addition.html

Calculer la somme de deux nombres entrés par l'utilisateur dans des champs de texte.  
Le calcul s'effectue au clic sur un bouton.

---

### Exercice 4 : Images.html

Afficher une image différente en fonction du choix de l'utilisateur dans une liste déroulante.

---

### Exercice 5 : Alert-mouse-over.html

Afficher un message d'alerte lorsque l'utilisateur passe la souris sur un élément spécifique de la page.

## Exercice 6 : Horloge.html

Créer une horloge numérique qui se met à jour en temps réel.

## Exercice 7 : Delete-conf.html

Demander à l'utilisateur de confirmer s'il souhaite supprimer un élément spécifique de la page, puis procéder à la suppression en fonction de sa réponse.

## Exercice 8 : Toggle-check.html

Cacher ou afficher un élément spécifique de la page en fonction du statut d'une case à cocher.

## Exercice 9 : Form-contact.html

Créer un formulaire de contact simple qui permet à l'utilisateur de saisir :

- son nom,
- son adresse e-mail,
- son message.

Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton « Envoyer », afficher les informations saisies dans la console du navigateur.

## 2 - Styles illustration

Créer une interface exemple permettant de visualiser les changements des principaux attributs de style d'un texte :

### Exemple d'interface pour changer les attributs de style du texte

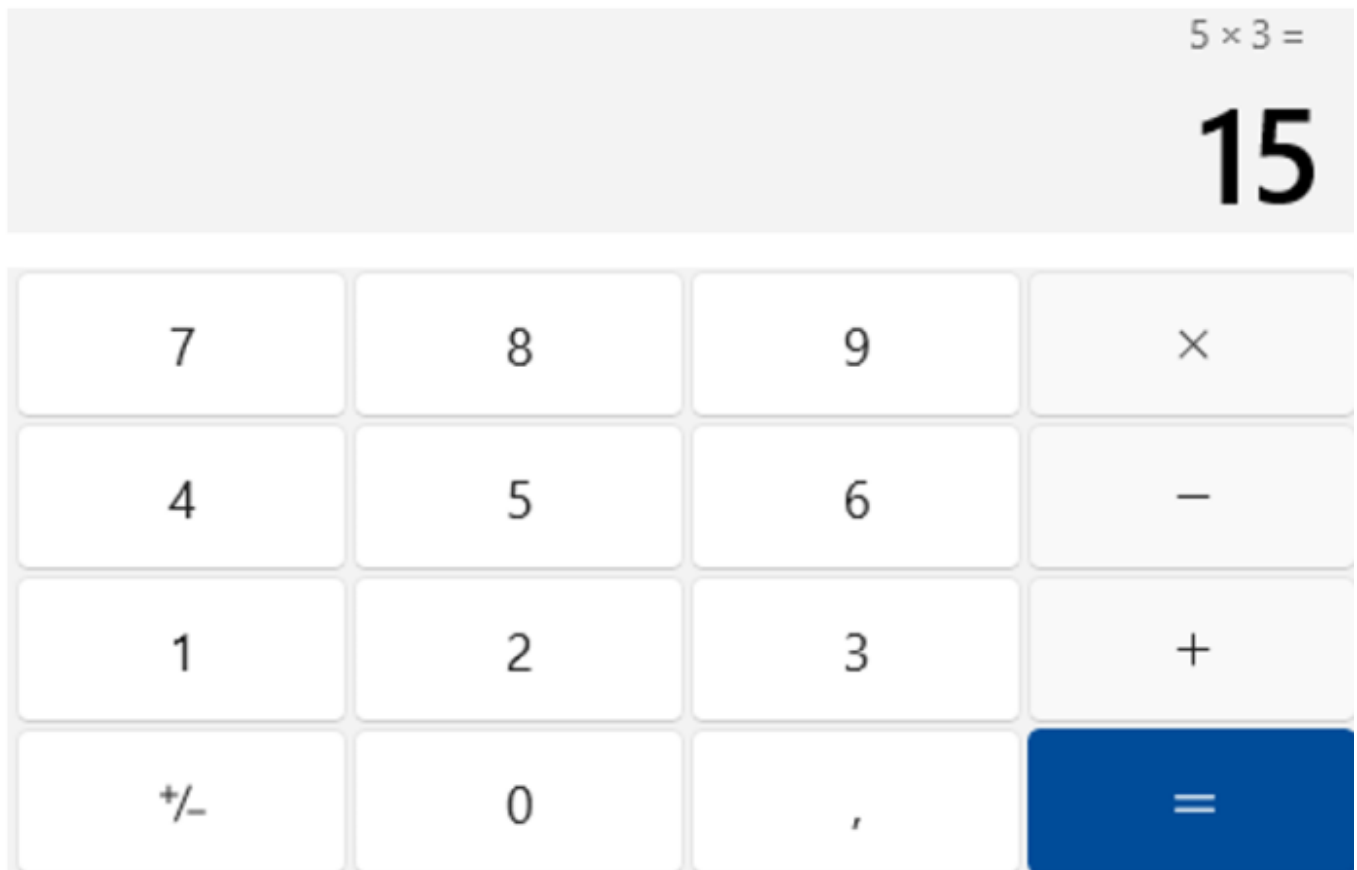
Cliquez sur les cases à cocher et utilisez les autres éléments ci-dessous pour changer les attributs de style du texte affiché dans la zone :

☒ Gras ☐ Italique ☒ Souligné ☐ Barré  20 Courier Augmenter taille Diminuer taille

Texte exemple pour illustrer le changement des attributs de style.

### 3 - Calculatrice

Créer une calculatrice interfacée de la façon suivante :



- Générer si possible l'interface à partir de JavaScript.
- L'affichage devra présenter le résultat, ainsi que l'opération réalisée.

### 4 - Todo list

Créer un programme qui affiche une liste de tâches à faire. L'utilisateur doit pouvoir :

- ajouter de nouvelles tâches à la liste,
- modifier une tâche existante,
- cocher les tâches terminées,
- supprimer les tâches terminées,
- sauvegarder ses tâches sous un nom dans le *local storage* du navigateur,
- recharger une liste de tâches précédemment sauvegardée.

# Todo liste

Nom de la tâche

+ Ajouter une tâche

☐ Pain

☒ Lait

☒ Eau

☐ Beurre

Supprimer les tâches terminées

Nom de la sauvegarde

Sauvegarder

Charger une sauvegarde :

Mes courses

▼

Charger

From:  
<http://slamwiki2.kobject.net/> - SlamWiki 2.1

Permanent link:  
<http://slamwiki2.kobject.net/sio/bloc1/td2?rev=1792105272>

Last update: 2026/10/16 01:01

