

# Exercices JS

Learn Javascript in five minutes

## 0.1 Fonctions

- Créer une fonction somme permettant de calculer la somme de 2 nombres
- Créer une fonction max permettant de calculer le maximum de 2 nombres
- Tester l'appel de ces fonctions en passant des Strings en paramètre
- Créer une seconde version de ces fonctions prenant un nombre d'arguments variable

## 0.2 Dom et styles

Créer une page de test permettant d'affecter un style CSS (saisi par l'utilisateur dans une zone de texte) à des éléments DOM de la page, sélectionnés par leur sélecteur (saisi également par l'utilisateur).

## 0.3 Compteur de clicks

Compter les clicks sur un bouton, et afficher le résultat (du nombre de clicks dans un élément div de la page).

## 0.4 Dom, styles, events

A partir de l'exemple précédent, associer chaque style et chaque sélecteur à un event particulier (fourni dans une liste déroulante). L'application du style sur le sélecteur ne sera déclenchée que sur l'event sélectionné.

## 0.5 Fonctions liées aux strings

- Créer une zone de texte de type textarea.
- Sur changement dans cette zone (frappe de l'utilisateur, copier/coller...) afficher le nombre de caractères saisis, le nombre de mots, le nombre de phrases (le point étant la fin de la phrase).
- Dans le cadre de cette application, créer une fonction correctement définie pour chaque statistique.

## 0.6 Fonctions liées aux tableaux

Diaporama/carousel

- Stocker une liste de nom de fichiers d'images dans un tableau.
- Créer une fonction permettant de changer l'image active dans un sens (vers la gauche) et dans l'autre (vers la droite)
- Afficher l'image active, et ajouter des boutons pour le défilement
- Ajouter la possibilité d'un défilement automatique sur timer.
- Ajouter des transitions sur le changement d'image

## 0.7 Todo list

- Initialiser un tableau permettant de stocker des Strings.
- Créer une fonction permettant d'ajouter une chaîne dans le tableau.
- Créer une fonction permettant de modifier l'élément à une position donnée.
- Créer une fonction permettant de supprimer une chaîne du tableau par son indice.
- Interfacer la liste :
  - Ajouter une zone de texte permettant d'ajouter ou de modifier un élément de la liste.
  - Afficher les éléments dans une liste HTML, chaque élément doit pouvoir être modifié ou supprimé.

## 0.8 Synthèse

Implémenter un jeu de master-mind :

### Partie fonctionnelle

- Identifier les fonctionnalités du jeu (cas d'utilisation)
- Faire un descriptif textuel de ces cas d'utilisation

### Partie Métier

- Déterminer les variables à utiliser pour la mémorisation du jeu
- Identifier les fonctions à créer

### Partie Technique + interface

- Trouver un système pour permettre le choix de couleurs et le positionnement des pions
- Interfacer le jeu

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

Permanent link:  
<http://slamwiki2.kobject.net/web/js/exercices>

Last update: **2023/03/19 21:39**

