

JAVASCRIPT Pour débiter

Exemple 1

Un projet de page html doit contenir au minimum 3 fichiers, un fichier de contenu (.html), une feuille de style(.css) et un fichier de scripts (.js). Pour commencer ouvrez Notepad++ et créez 3 nouveaux fichiers auxquels vous donnez le même nom (plus facile pour les retrouver dans vos dossiers) : java1.html, java1.css, java1.js

Fichier html

```
<!DOCTYPE html >
<head>
<title>Javascript 1</title>
<meta charset ="utf-8"/>
<script src="java1.js"></script>
<link rel="stylesheet" href="java1.css" />
</head>
<body>
<h1>INITIATION</h1>
<p id = "texte">Voici un début</p>
<input type="button" id="bt" value="ACTION" onclick="javascript:changer()">
<h1></h1>
</body>
</html>
```

Fichier css

```
h1 {color:red;}
```

Fichier js

```
function changer(){
  document.getElementById("texte").innerHTML="L'aventure peut commencer";
  document.getElementsByTagName("h1")[0].style.color="blue";
  document.getElementsByTagName("h1")[1].innerHTML="A bientôt";
}
```

Ouvrez le fichier html dans un navigateur et appuyez sur le bouton. Ce bouton appelle la fonction changer() du fichier javascript. Cette fonction récupère l'élément qui a pour id 'texte' et modifie son contenu, récupère la balise <h1> numéro 0 et change son style, récupère la balise <h1> numéro 1 et lui donne un contenu.

Exercice

Créez un deuxième bouton dans le fichier html qui va appeler une fonction retablir() dans le fichier javascript. Cette fonction doit remettre la page dans son état initial.

Ne pas oublier les accolades qui encadrent le contenu de la fonction et les point-virgule à la fin de chaque instruction.

Pour plus de détail voir le mémento pour les méthodes de l'objet **document**.

Exemple 2

On crée une page web avec 2 champs (input) pour que l'on puisse :
saisir des nombres,
effectuer la soustraction des deux nombres avec un bouton,
afficher le résultat en vert s'il est positif, en rouge s'il est négatif.

Les champs input font partie d'un formulaire (balise <form>)

Le formulaire, ainsi que chacune de ses parties, a un attribut **name**, qui permet d'accéder facilement à tous les éléments par **document.nom_formulaire.nom_élément**

On récupère et on modifie les valeurs avec **value**.

Le champ qui contient le résultat est à l'état **disabled**.

Le script est appelé par **onclick**.

(Dans cet exemple pas de fichier css, pour ne pas surcharger)

Fichier html (*java2.html*)

```
<!DOCTYPE html >
<head>
<title>Javascript 2</title>
<meta charset ="utf-8"/>
<script src="java2.js"></script>
</head>
<body>
<form name="formulaire">
<input type="number" name="a">
<input type="button" value="soustraction" onclick="javascript:calcul()">
<input type="number" name="b">
<label>Résultat: <input type="number" name="r" disabled></label>
</form>
</body>
</html>
```

Fichier js (*java2.js*)

```
function calcul(){
    var a=document.formulaire.a.value;
    var b=document.formulaire.b.value;
    document.formulaire.r.value = a-b;
    if (a-b < 0){document.formulaire.r.style.color = "red";}
    else{document.formulaire.r.style.color = "green";}
}
```

Exercice

Créez un deuxième bouton qui va mettre à 0 (ou effacer) les contenus des 3 champs input.

Ajouter d'autres boutons pour l'addition, la multiplication et la division.

Prévoir un message d'alerte si on divise par 0. La commande est simplement :

```
alert('Division par 0 !') ;
```