

JAVASCRIPT Images

Exemple 1 Rollover simple

But : lorsque la souris passe sur l'image, l'image change puis lorsque la souris sort, l'image revient à son état initial.

Vous devez disposer de deux images , de même taille : image1 et image2.

Pour ce petit exercice, un seul fichier : le fichier html (*dans le même dossier que les images*).

Le javascript est placé entre les balises <head></head> , délimité par <script></script>

```
<script>
function changer(image){image.src="image2";}
function revenir(image){image.src="image1";}
</script>
```

La balise image avec les commandes javascript

```

```

this représente l'objet de la balise dans lequel il se trouve, donc ici un objet **Image**.

Il est passé en paramètre aux deux fonctions.

Dans les fonctions cet objet Image est appelé image (*on aurait pu mettre un autre nom!*)

On modifie l'image avec la propriété **src** de l'objet **Image**.

Propriétés de l'objet Image

Propriété	Description
src	Renvoie ou définit la valeur de l'attribut src
height	Renvoie ou définit la hauteur
width	Renvoie ou définit la largeur
naturalHeight	Renvoie la hauteur d'origine de l'image
naturalWidth	Renvoie la largeur d'origine de l'image
alt	Renvoie ou définit la valeur de l'attribut alt (texte alternatif)
complete	Renvoie true si le navigateur a fini le chargement de l'image

Exemple 2 Une image grandit au passage de la souris

La balise image est la même qu'à l'exemple 1. On change juste le script.

```
function changer(image){image.width=image.width*1.2;}
function revenir(image){image.width=image.naturalWidth;}
```

Exemple 3 Diaporama qui change les images toutes les secondes

```
var dia=["<img src='image1.gif'>","<img src='image2.gif'>","<img src='image3.gif'>"];
var num=dia.length; //pour adapter le script s'il y a plus d'images
var indice=0; //l'indice de l'image affichée dans le tableau dia
function diapo(){
document.getElementById("diaporama").innerHTML=dia[indice];
indice=(indice+1)%num; //on ajoute 1 et on prend le résultat modulo num
setTimeout(diapo,1000); //Timer réglé à 1000millisecondes
}
```

La fonction diapo est lancée par exemple par **onclick** sur l'image . Elle est réursive via un **Timer**.

```
<div id="diaporama"></div>
```