

TD3

Ex01 : La Figure_1 montre un rendu pour une calculatrice. Cette calculatrice doit faire des calculs sur des entiers décimaux, hexadécimaux et octaux. Chaque mode (décimal, hexa, octale) est activé en cliquant sur le bouton correspondant, celui-ci devrait être mis en surbrillance (couleur bleu).

- Tous d'abord, écrire le code HTML qui donne les éléments du rendu.
- Etablir le style nécessaire en considérant les directives suivantes :
 - Les inputs ont une marge-gauche de 10px, et une taille de caractère 1.2 fois plus grande par rapport à la normale.
 - Les labels sont en gras et aussi une taille de caractère 1.2 fois plus grande par rapport à la normale.
 - Les deux derniers champs sont en lecture seule et désignent respectivement : l'expression de l'opération sous forme (nbr1 + nbr2) par exemple. et le dernier champs affiche le résultat. Sont de fonds de couleurs respectives : #dddddd et #bbdd66 et de largeur de 30% et 25%.
- Ecrire les scripts nécessaires au fonctionnement et à la validation:
 - Les champs Number1 et Number2 n'acceptent que les décimaux en mode décimal et n'acceptent que les hexadécimaux si le mode est hexadécimal et de même pour l'octal.
 - Une fois l'opération choisie, elle est mise en surbrillance (couleur jaunâtre).

Calculator

Mode

Number1

Number2

operators

Figure 1 Rendu du calculator

Ex02 : On considère le rendu d'un formulaire illustré par la Figure_2. Il contient des champs étiquetés (requis) et donc ne doivent pas être laissés vides. Un test de validation est opéré lorsqu'on active l'envoi du formulaire via le bouton « envoyer ».

On demande d'écrire le code vérifiant la validité des données saisies.

La validité est vérifiée lors de la soumission du formulaire.

Les données sont valides si les règles sont satisfaites :

- Tous les champs étiquetés (*requis) ne doivent pas être vides.
- Le nom, le prénom la ville sont des caractères alphabétiques.
- Les champs non marqués comme (*requis) s'ils ne sont pas vides, doivent être conforme au format mentionné.
- Le numéro du mobile est de 10 chiffres commençant par '0'.
- Le mail doit contenir le caractère @ et un point(.).
- Le username et le password sont composé de caractères alphanumérique et les caractères spéciaux suivant : ? , @ , _ , * , + .

Inscription form

Personalia

Votre prénom *requis

Votre nom *requis

Civilité (*requis) Madame Mademoiselle Monsieur

Date de naissance (dd/mm/yyyy)

Ville *requis

Home page(url) (www.site.dz)

Mobile phone (10digits) *requis

E-mail *requis

Inscription

Username *requis

Password *requis

envoyer

Figure 2 Formulaire d'inscription

Ex03 : On considère le rendu donnée par la figure 3. La page contient des effets d'animations. On demande d'écrire le code javascript qui reproduit ces effets.

Les effets d'animation sont en nombre de trois.

Le premier consiste à faire un défilement « up-down scrolling » du texte correspondant au premier élément du menu. Ce défilement a une durée d'environ 6 secondes et une vitesse approximative de 5/50(px/ms).

Le deuxième consiste en un effet typewriter pour le texte du 2^{ème} élément du menu. La cadence du typewriter est de un caractère par 200ms.

Le troisième effet consiste à faire projeter l'image sélectionnée depuis la 4^{ème} division dans la 3^{ème} division avec un de resize augmentant la dimension de l'image de 40x40px jusqu'à 400x400px avec une cadence de 20px/30ms.

Javascript Animation Effects



<p>Up-down scrolling</p> <p>Typewriter effect</p> <p>Image zoom effect</p> <p>Other effect</p>	<p style="text-align: center;">Typewrite</p>		 <p style="text-align: right; font-size: small;">Activer Windows Accédez aux paramètres pour activer Windows.</p>
--	---	--	--

Figure 3 Effets d'animation