

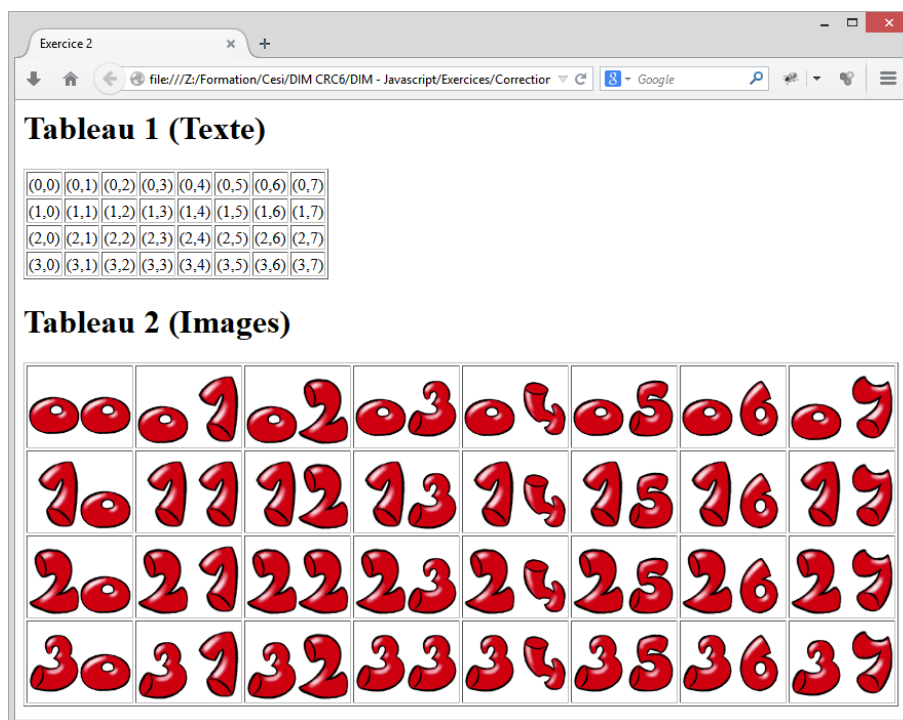
Exercices

Exercice 1

1. Réalisez une page Web qui demande à l'utilisateur son année de naissance et qui affiche son âge.
2. Réalisez une page Web qui affiche la table de multiplication des 7.
3. Réalisez une page Web qui affiche les tables de multiplication des valeurs jusqu'à 12.

Exercice 2

Réalisez la page Web suivante après avoir demandé (dès le chargement avec la fonction *prompt*) à l'utilisateur un nombre de colonnes et un nombre de lignes.



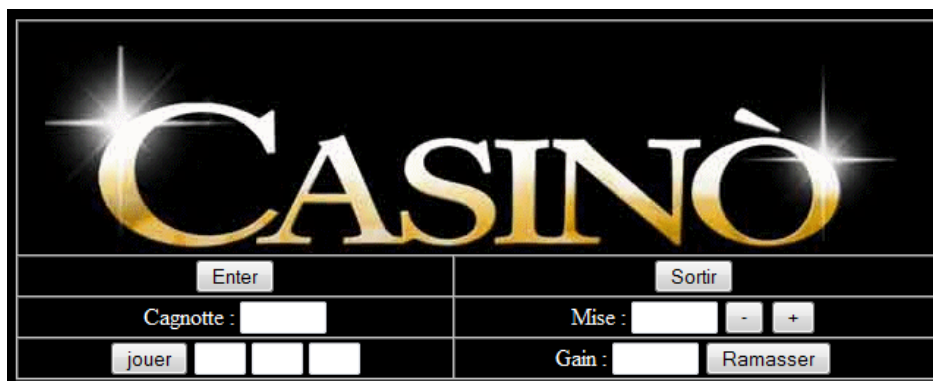
Bonus : gérez l'affichage des nombres au-delà de 9 avec les images...

Exercice 3

1. Réalisez un convertisseur Euros/Dollars (avec taux fixe dans le code).
2. Modifiez votre convertisseur pour prendre en compte le Franc Suisse en plus des 2 autres devises.

Exercice 4

Réalisez une page HTML permettant de simuler le comportement d'une machine à sous dans un casino. Lorsqu'on entre dans le casino, on arrive avec une cagnotte de 20, on doit miser entre 1 et 5 avant de pouvoir jouer. Les gains se cumulent et peuvent être ramassés pour rejoindre la cagnotte. Lorsqu'on sort du casino les différents champs sont vidés. Le bouton Jouer doit afficher 3 chiffres (de 1 à 7) dans les cases. Il faudra ensuite les comparer pour voir si le joueur a gagné (3 chiffres identiques = 9 fois la mise, 2 chiffres identiques = 3 fois la mise). Pour générer un nombre aléatoire utilisez la méthode *Math.random()* qui renvoie un nombre entre 0 et 1.



Bonus : remplacez les chiffres par des images...

Exercice 5

Réalisez une page HTML contenant un formulaire avec les informations suivantes :

- Nom
- Prénom
- Adresse (optionnelle)
- Code postal (optionnel)
- Ville (optionnelle)
- Liste de 10 centres d'intérêt (l'utilisateur devra cocher au moins 3 cases)
- Adresse email (refuser les utilisateurs avec une adresse @toto.com)

Réalisez le code permettant de tester la validité des données saisies.

Bonus : ajoutez l'apparition de champs spécifiques en fonction des centres d'intérêt choisis...

Exercice 6

Réalisez un programme Javascript de course (3 chevaux). La progression de chaque cheval sera représentée par un div (contenant une photo de cheval) donc la propriété CSS *margin-left* sera modifiée en fonction de l'avancée du cheval.

Bonus : donnez la possibilité de choisir le nombre de chevaux au chargement de la page...

Exercice 7

Réaliser une page HTML sur laquelle un texte quelconque est affiché. L'utilisateur doit avoir la possibilité d'inscrire un mot-clé dans un champ de saisie et à la volée ce mot-clé doit être mis en surbrillance dans le texte s'il est présent.

Bonus : conservez l'historique des mots recherchés...