

Nom :

Prénom :

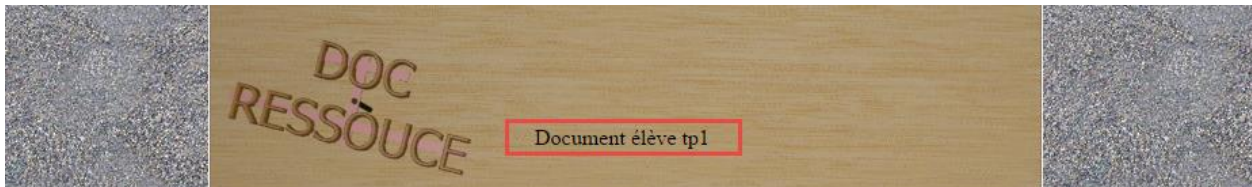
TP SIN

Html css javascript

1. Consigne à respecter pour chaque exercice

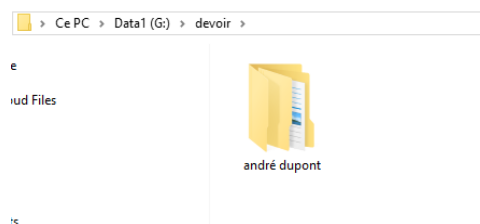
- Récupérer le document

<http://www.sti2dsinhyrome.fr//cours et tp sin/doc ressource tp 2 jquery.zip>



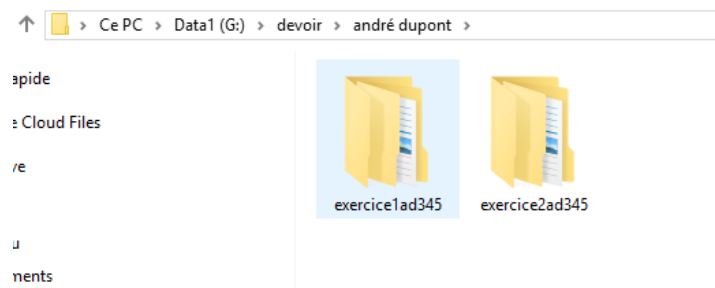
- Créer un dossier à votre nom

Exemple : André Dupont



- Pour chaque exercice créer un dossier avec comme nom : exercice suivi du chiffre de l'exercice suivi des initiales du nom et prénom de l'élève suivi d'un nombre de trois chiffres

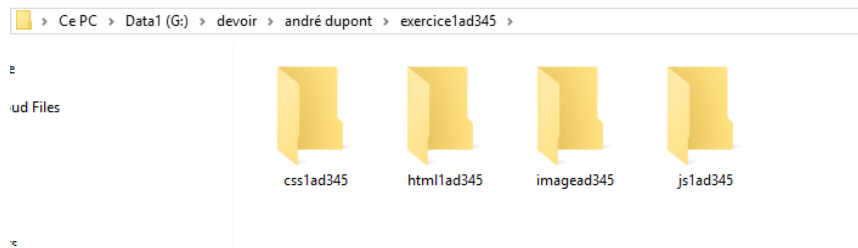
Exemple : Exercice 1 élève André Dupont



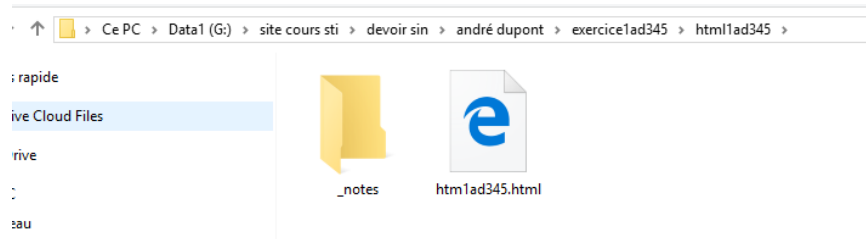
- Dans le dossier de chaque exercice, créer quatre dossier html, css, js, image suivi du numéro de l'exercice, des initiales et du même nombre à trois chiffres

Nom :

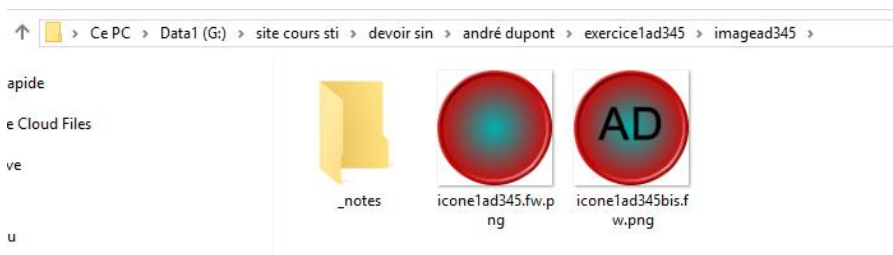
Prénom :



- Pour chaque dossier mettre les fichiers respectifs avec le même nom du dossier



- Modifier l'image de l'icône en mettant vos initiales dedans



2. Exercice1 :

On veut calculer la surface d'un cercle en donnant le rayon

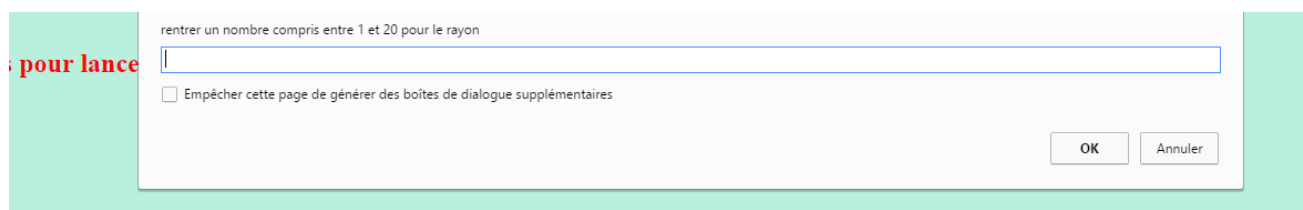
- Réaliser la présentation suivante :

Calcul de la surface d'un cercle

Appuyer sur le bouton ci-dessous pour lancer le calcul, puis rentrer le rayon du cercle

Lancer

- Quand la personne appuie sur le bouton afficher le message suivant



- Si la personne ne rentre pas un nombre, afficher le message suivant

Nom :

Prénom :

ous pour lance

n n'est pas un chiffre, recommencer

☐ Empêcher cette page de générer des boîtes de dialogue supplémentaires

OK

- Si la personne rentre un nombre inférieur à 1, afficher le message suivant

ur lance

0 est inférieur à 1

☐ Empêcher cette page de générer des boîtes de dialogue supplémentaires

OK

- Si la personne rentre un nombre supérieur à 20, afficher le message suivant

r lance

23 est supérieur à 20

☐ Empêcher cette page de générer des boîtes de dialogue supplémentaires

OK

- Si la personne rentre une bonne valeur, afficher le message suivant

us pour lance

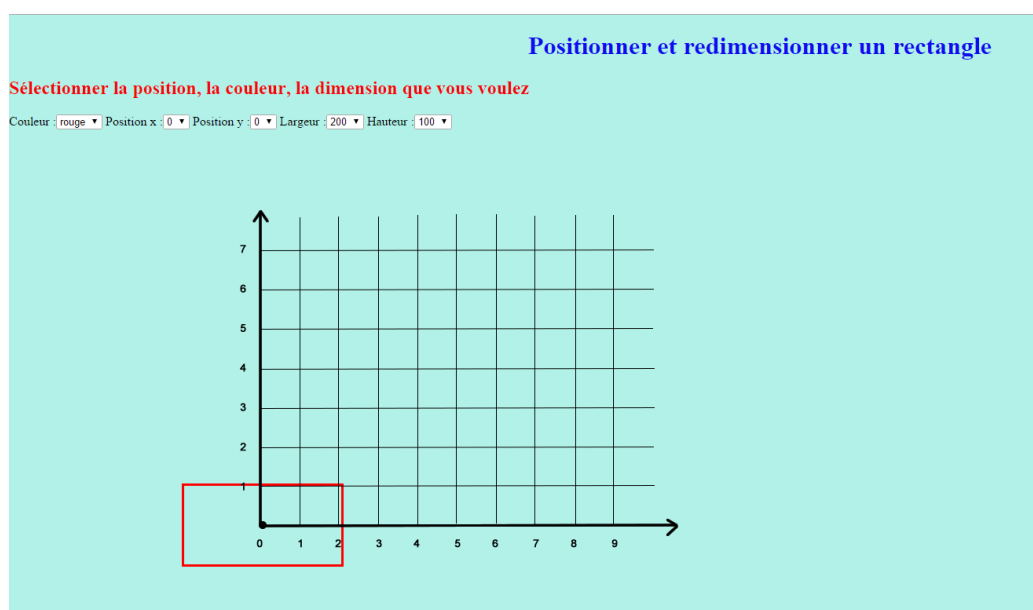
la surface d'un cercle de rayon 5 est égale à 78.53981633974483

☐ Empêcher cette page de générer des boîtes de dialogue supplémentaires

OK

3. Exercice2

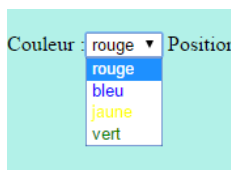
- Réaliser l'application suivante



Nom :

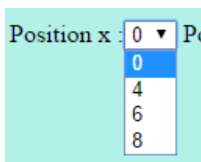
Prénom :

- Réaliser cinq listes déroulantes
 - La première pour modifier la couleur du rectangle

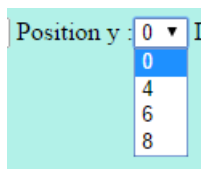


Le texte doit avoir la couleur correspondante

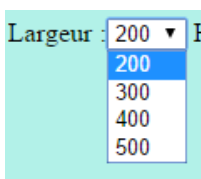
- La deuxième pour modifier la position suivant x



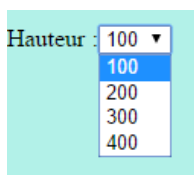
- La troisième pour modifier la position suivant y



- La quatrième pour modifier la largeur en pixel



- La cinquième pour modifier la hauteur en pixel

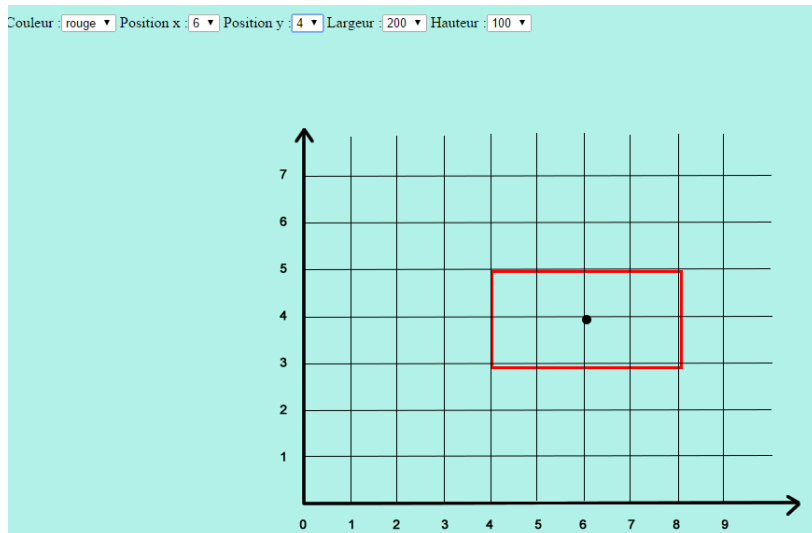


- Attention les cinq transformations doivent se faire suivant une animation de deux secondes
- Lors des modifications de dimensions le centre du rectangle doit rester à la même position

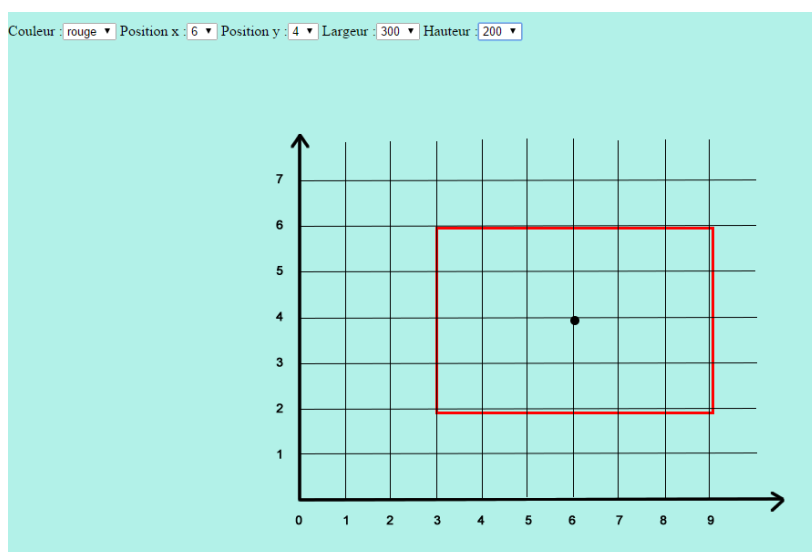
Avant :

Nom :

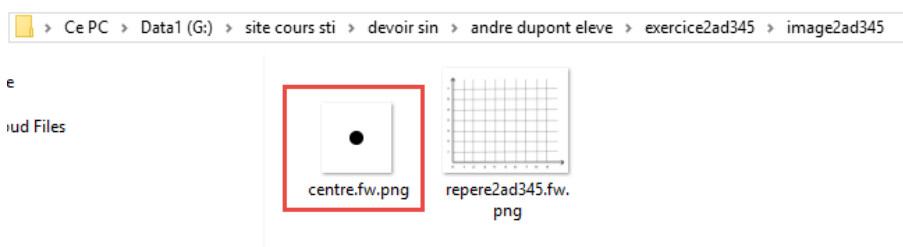
Prénom :



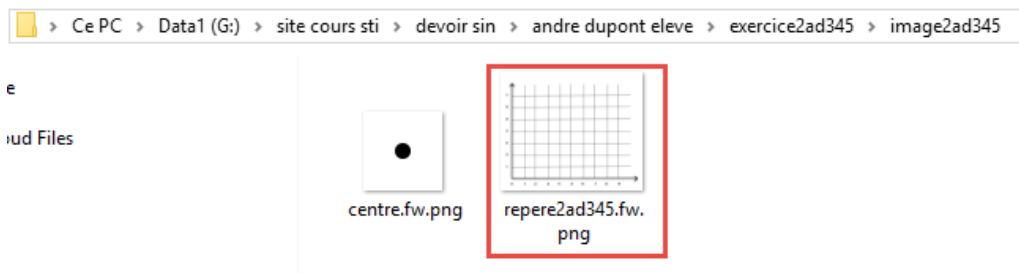
Après :



- Utiliser l'image du point pour indiquer le centre du rectangle



- Utiliser l'image du repère pour le repère



Une division suivant x ou y correspond à 50 pixels

Nom :

Prénom :

- A l'ouverture de la page html le repère doit être positionné à :

```
position: absolute;
left: 270px;
top: 200px;
margin-top: 0px;
margin-left: 0px;
```

- A l'ouverture le rectangle doit être centré sur 0 et avoir comme dimensions

```
width: 200px;
height: 100px;
position: absolute;
```

4. Exercice3

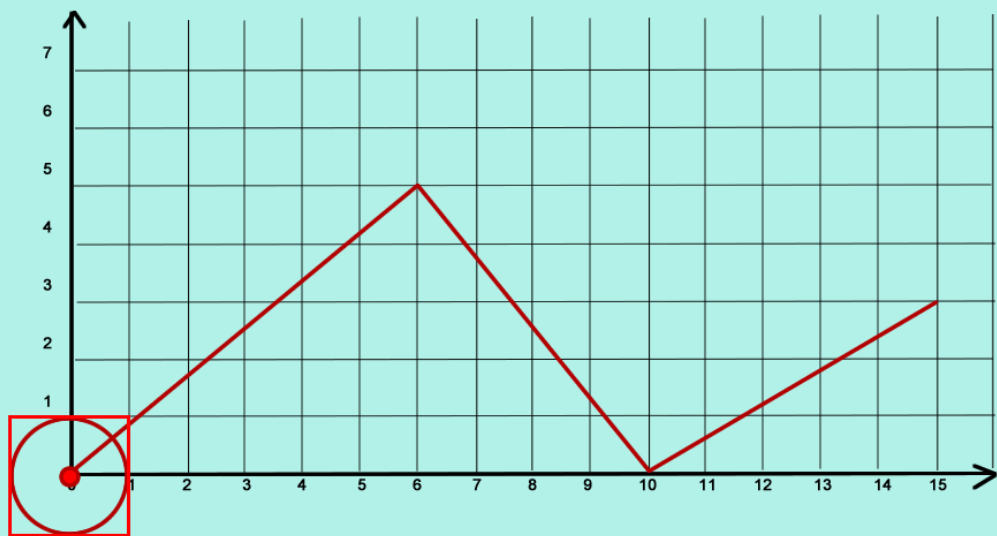
- Réaliser l'application suivante qui permet grâce à deux touches de déplacer un objet suivant une courbe et afficher la position de l'objet

Déplacer un cercle sur une courbe

Actionner la touche G et D du clavier pour déplacer le cercle sur la courbe de gauche à droite

Position cercle :

left : top :



- Conseil :
 - Puis pour contrôler la touche, on utilisera la fonction switch

```
switch (valeurtouche){
```

```
case 103: // gauche
```

```
break;
```

Nom :
case 100: // droite

Prénom :

break;

default:

alert("");

}

« a » étant le coefficient directeur de la droite multiplié par 10

- Il faudra contrôler aussi la position de l'image suivant la propriété « left » pour changer « a » suivant la pente de la courbe.

```
if ((>... && ()<=....){
```

```
switch (){
```

- Utiliser l'image du cercle pour le cercle



- Utiliser l'image du repère pour le repère



Une division suivant x ou y correspond à 50 pixels

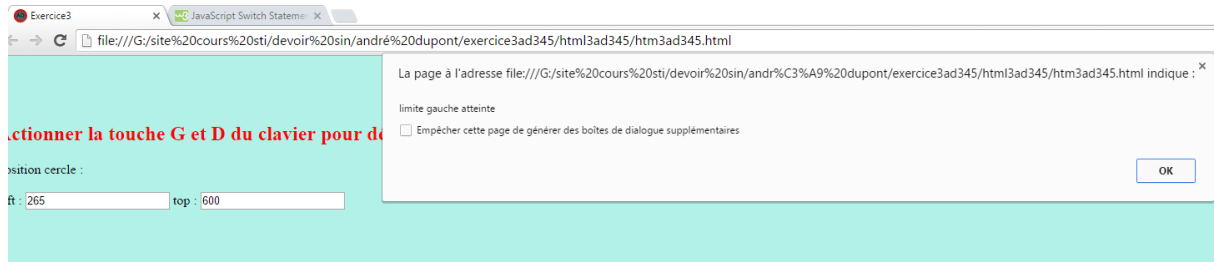
- A l'ouverture de la page html le repère doit être positionné à :

```
#repere3ad345 {  
  position: absolute;  
  left: 270px;  
  top: 200px;  
  margin-top: 0px;  
  margin-left: 0px;  
}
```

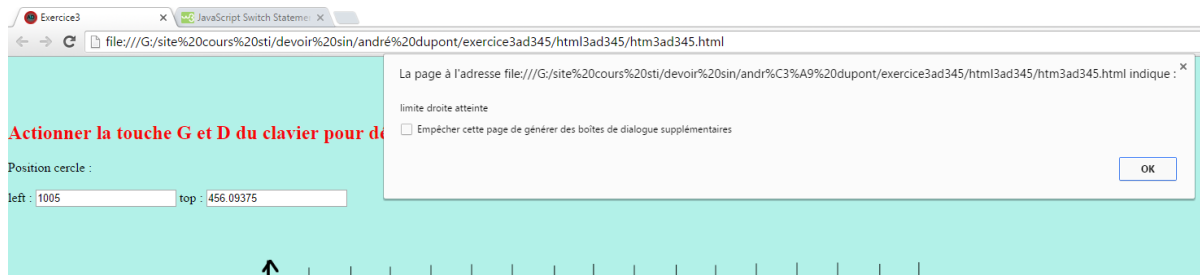
- A l'ouverture le cercle doit être centré sur 0
- Lorsqu'on atteint la limite gauche de la courbe, on affiche

Nom :

Prénom :



- Lorsqu'on atteint la limite droite de la courbe, on affiche



- Si on appuie sur une touche autre que G et D, on affiche



- Refaire l'application en utilisant deux fonctions pour déplacer le cercle (point bonificateur)

Function gauche3ad345(b)

```
{  
}
```

Et

Function droite3ad345(b)

```
{  
}
```

« b » étant le coefficient directeur de la droite multiplié par 10