

Le but de ce qui suit est **mettre en mouvement une image, en utilisant javascript.**

Visualisez le code source de la page Web :

http://www.juggling.ch/gisin/bgweb/exercices/ex1010_animation_image_a.html

Sauvez-le dans votre dossier "website"

Ouvrez-le fichier que vous venez de sauver en local, dans Firefox et dans Netbeans.

Cette page permet de faire bouger une image horizontalement, à gauche ou à droite.

- 1) Sauvez cette page sous le nom "ex1010_animation_image_b.html". "b" à la place de "a".
- 2) Modifiez la fonction pour que l'image change de sens, lorsqu'elle atteint un bord.
L'image ne s'arrêtera plus, sauf si on clique sur le bouton "Stop".
- 3) Sauvez la page Web sous le nom "ex1010_animation_image_c.html".
- 4) Ajoutez un bouton pour que l'image pouvoir déplacer verticalement l'image.
Pour cela, il faudra :
 - ° définir une nouvelle variable : nDirY.
 - ° écrire une fonction similaire à "BougeHorizontalement()"
 - ° Ajouter un bouton pour faire monter l'image.
 - ° Ajouter un bouton pour faire descendre l'image.
- 5) Sauvez la page Web sous le nom "ex1010_animation_image_d.html".
- 6) Pourquoi avoir deux fonctions, qui sont presque identiques.
Définissez une seule fonction "Bouge()", qui peut remplacer les deux autres.
- 6) Sauvez la page Web sous le nom "ex1010_animation_image_e.html".
- 7) Au lieu de repartir à gauche, lorsque l'image touche le bord droit, faites en sorte qu'elle reparte vers le haut. Testez !
- 8) Une fois que votre modification fonctionne, faites en sorte que lorsque l'image est en haut, elle reparte vers la gauche. Testez !
- 9) Faites en sorte que lorsque l'image est à gauche, elle reparte vers le bas. Testez !
- 10) Faites en sorte que lorsque l'image est en bas, elle reparte vers la droite. Testez !
- 11) Sauvez la page Web sous le nom "ex1010_animation_image_f.html".
- 12) Faites en sorte que la balle rebondisse sur les bords de la fenêtre.
- 13) Challenge :
Sauvez la page Web sous le nom "ex1010_animation_image_g.html".
Si le point 10 a été réalisé, l'image se déplace selon un carré.
Saurez-vous la faire se déplacer selon un mouvement circulaire ?
L'instruction "parseInt" sera nécessaire, ainsi que Math.sin et Math.cos !
- 14) Challenge :
Sauvez la page Web sous le nom "ex1010_animation_image_h.html".
Si le point 10 a été réalisé, l'image se déplace selon un carré.
Saurez-vous faire déplacer la balle en diagonale ?

Pour information :

Pour connaître les dimensions de la fenêtre, les deux instructions suivantes sont utiles :

document.body.clientWidth contient la largeur de la fenêtre.

document.body.clientHeight contient la hauteur de la fenêtre.

window.screenLeft contient la position de gauche de la fenêtre.

window.screenTop contient la position du haut de la fenêtre.