

Le but de ce qui suit est **d'interagir avec un formulaire, en utilisant javascript.**

Visualisez le code source de la page Web :

http://www.juggling.ch/zgisin/a2019_oc3/page210a_doubler_un_nombre.html

Sauvez-le dans votre dossier "website", en renommant le fichier :

"page210b_doubler_un_nombre.html". Le "a" est changé en "b".

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

Netbeans est un autre logiciel, meilleure pour éditer du code javascript, mais pas indispensable.

c.f. <https://netbeans.apache.org/download/index.html>

Vous pouvez également voir la vidéo :

6) formulaire et début de javascript, 19'34".

du site : <http://www.juggling.ch/gisin/bgweb/adocs/bluegriffon/bluegriffon.html>

- 1) Vous avez sauvé la page sous le nom "page210b_doubler_un_nombre.html". "a" changé en "b".
- 2) Dans le code HTML, il y a les nouveautés suivantes :
 - La balise **<form>**, qui introduit un formulaire ;
 - la balise **<button>**, qui introduit un bouton dans le formulaire ;
 - la balise **<input>**, qui introduit un champ texte ;
 - l'attribut **name**, qui donne un nom à la balise ;
 - l'attribut **type**, qui indique que le bouton est bien un bouton !?! ;
 - l'attribut **value**, qui indique la valeur par défaut d'un champ texte ;
 - la gestion d'événement **onclick**, qui exécute des commandes javascript lorsqu'on clique sur l'élément gérant cet événement ;
 - la syntaxe : "**docume.maForm.nomNombre1.value = ...**", qui permet d'accéder au contenu d'un champ texte ;
 - la fonction **alert('..')**; qui permet d'afficher une information ;
 - la fonction **parseInt(...)**, qui transforme du texte en un nombre entier ;
 - la fonction **parseFloat(...)**, qui transforme du texte en un nombre à virgule.

Donc en cliquant sur le bouton "Double le nombre entier", le texte du champ nommé "nomNombre" est lu, transformé en nombre entier, multiplié par 2, puis mis dans même champ texte.

En vous basant sur le code et les explications qui précèdent, faites les adjonctions suivantes :

- 3) Ajoutez à droite du bouton libellé "Double le nombre entier", un bouton ayant le libellé "Triple le nombre entier", qui triplera la valeur du champ texte "nomNombre". Il n'est pas utile de donner un nom à ce bouton.
- 4) En dessous des deux champs textes, mais dans le formulaire, ajouter un nouveau champ texte ayant pour **name** "nomMultiplicateur". Donnez-lui la valeur 5 (valeur par défaut).
- 5) À droite de ce champ texte, ajoutez un bouton libellé "Multiplie par...".
- 6) Ajoutez la gestion d'événement **onclick** dans ce bouton et le bon code, pour que le champ "nomNombre2" soit remplacé par son nombre multiplié par le nombre placé dans le champ ayant pour nom " nomMultiplicateur" (celui ajouté au point 4).
Il est préférable de le transformer avec **parseFloat** que **parseInt** pour accepter des nombres à virgule, en particulier inférieurs à 1.
- 7) Que se produit-il, lorsqu'il n'y a pas un nombre dans le champ "nomMultiplicateur" ?

- 8) Sous ce que vous venez d'ajouter, ajoutez un nouveau champ texte.
- 9) Ajoutez un bouton qui, lorsqu'on clique dessus, transforme le nombre qu'il contient en son carré.
- 10) Ajoutez un bouton qui, lorsqu'on clique dessus, transforme le nombre qu'il contient en le cosinus de ce nombre. La fonction qui retourne le cosinus d'un nombre donné est **Math.cos(...)**.
- 11) Ajoutez un bouton qui, lorsqu'on clique dessus, transforme le nombre qu'il contient en le sinus de ce nombre.
- 12) Remarquez que vous avez le début d'une mini-calculatrice dans une page Web.
Une calculatrice complète demande bien-sûr un peu plus d'effort :-)
- 13) Faites les adjonctions que vous désirez.
`myNumber.toFixed(3)` arrondi le nombre "myNumber " à 3 chiffres après la virgule.

Un corrigé est disponible dans la page Web :

http://www.juggling.ch/zgisin/a2019_oc3/page210b_doubler_un_nombre.html