

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

Vous avez vu comment utiliser quelques commandes javascript dans des pages HTML.

Voici quelques exercices.

Visualisez le code source de la page Web :

http://www.juggling.ch/zgisin/javascript_20140206_n03.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 "javascript_20140206_n03b.html". Un "b" a été rajouté.
- 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 "javascript_20140206_n03c.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 "javascript_20140206_n03d.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 "javascript_20140206_n03e.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) Challenge :
Sauvez la page Web sous le nom "javascript_20140206_n03f.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 !

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.

Pour information :

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

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