

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

Visualisez le code source de la page Web :

http://www.juggling.ch/zgisin/a2019_oc4/page230a_deplace_image.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 d'un pixel vers la droite.

- 1) Sauvez cette page sous le nom "page230b_deplace_image.html". "a" remplacé par "b".
Lisez le code source, en particulier la fonction "Deplace_Horizontal(nXpix)".
Elle permet de déplacer horizontalement l'image du disque bleu sur la droite.
En cliquant sur le bouton, l'image se déplace sur la droite.
Comprenez le principe de fonctionnement.
- 2) Ajoutez un bouton au bon endroit, pour faire déplacer l'image de la boule bleue vers la gauche.
Une ou deux lignes.
- 3) Ajoutez dans le code javascript une fonction "Deplace_Vertical(nYpix)" qui permettra de déplacer l'image vers le haut ou vers le bas.
- 4) Ajoutez deux boutons pour faire déplacer l'image verticalement, vers le haut ou vers le bas.
- 5) Sauvez cette page sous le nom "page230c_deplace_image.html". "b" remplacé par "c".
Au lieu d'avoir deux fonctions pour faire bouger l'image, écrivez une fonction :
"Deplace_image(nXpix, nYpix)" qui permet de déplacer l'image de nXpix pixels horizontalement et de nYpix pixels verticalement.
Utilisez ensuite cette fonction au lieu des deux autres, que vous pourrez effacer, lorsque votre nouvelle fonction fonctionnera.
- 6) Pour faire plus joli, on peut disposer les boutons de manière plus suggestive, pour haut - bas - gauche - droite.
- 7) Sauvez cette page sous le nom "page230d_deplace_image.html". "c" remplacé par "d".
Ajoutez des boutons pour que la boule se déplace en diagonale.
- 8) Challenge :
Ajoutez deux champs textes et un bouton pour que l'image se déplace en X et en Y selon les nombres donnés dans ces deux champs textes.