

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

Visualisez le code source de la page Web :

http://www.juggling.ch/zgisin/a2019_oc4/page240a_deplace_image_timer.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 et d'enclencher un minuteur.

- 1) Sauvez cette page sous le nom "page240b_deplace_image_timer.html". "a" remplacé par "b".
Lisez le code source pour voir que trois nouvelles fonctions ont été ajoutées :
"Compteur()" ; "Start()" ; "Stop()"
Elles permettent de démarrer et d'arrêter l'incrémentation automatique du temps affiché dans le champ texte.
Comprenez le principe de fonctionnement.
- 2) Ajoutez une ligne au bon endroit du code, pour que lorsque le compteur est démarré, l'image de la boule bleue se déplace vers la droite. Une ligne de code.
- 3) Sauvez cette page sous le nom "page240c_deplace_image_timer.html". "b" remplacé par "c".
Il y a plusieurs manières de réaliser la suite.
Avec vos connaissances, changez le nom des 4 premiers boutons.
Faites en sorte que lorsqu'on clique sur le bouton du haut, l'image se déplace automatiquement vers le haut.
Lorsqu'on clique sur le bouton du bas, l'image se déplace automatiquement vers le bas.
Idem pour les boutons gauche et droit.
Accélérez la vitesse de déplacement de la boule bleue.
- 4) Ajoutez un bouton stop.
- 5) Sauvez cette page sous le nom "page240d_deplace_image_timer.html". "c" remplacé par "d".
Changez et ajoutez le code nécessaire pour que lorsque la boule bleue touche le bord gauche (lorsque $glnPosX \leq 0$), elle reparte vers le bas.
- 6) Sauvez cette page sous le nom "page240e_deplace_image_timer.html". "d" remplacé par "e".
Changez et ajoutez le code nécessaire pour que lorsque la boule bleue arrive à une position de 400 pixels de hauteur, elle reparte vers la droite.
- 7) Changez et ajoutez le code nécessaire pour que lorsque la boule bleue arrive à une position de 400 pixels de hauteur, elle reparte vers la droite.
- 8) Changez et ajoutez le code nécessaire pour que lorsque la boule bleue arrive à une position de 400 pixels de hauteur, elle reparte vers la droite.
- 9) Challenge :
Sauvez cette page sous le nom "page240f_deplace_image_timer.html". "e" remplacé par "f".
Si le point 8 a été réalisé, l'image se déplace selon un carré.
Saurez-vous la faire se déplacer selon un mouvement circulaire ?
Les instructions `Math.sin` et `Math.cos` seront nécessaires.