Exercices les évènements en JavaScript : Série 01

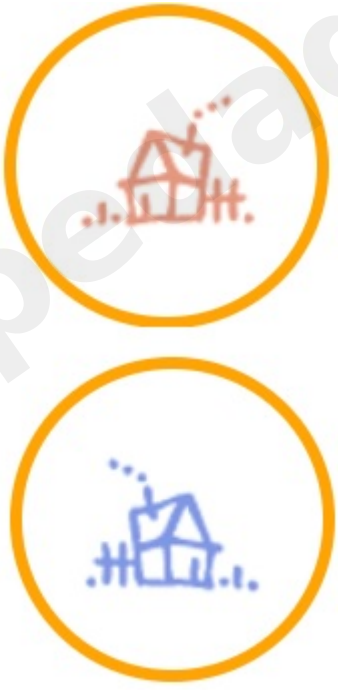
1. Exercice 01

1. Énoncé

1. Objectif de l'exercice :

- Placer une image dans un lien **<a>**. Installer un gestionnaire d'événement qui permet de changer l'image lorsque le pointeur de la souris se trouve sur ce lien.
- Revenir à l'image d'origine lorsque le pointeur de la souris quitte ce lien.
- Le gestionnaire d'événement sera réalisé par une seule et unique fonction qui recevra en argument l'action à réaliser.

2. Instructions :



- **Créez un fichier HTML nommé `index.html`.**
  - Ajoutez un lien vers un fichier CSS externe.
  - Créez un lien **<a>** avec un id de votre choix.

apcpedagogie.com

- À l'intérieur du lien **<a>**, placez une image avec un id de votre choix. Assurez-vous que l'image a un attribut src initial.
- **Créez un fichier JavaScript nommé `script.js`.**
  - Écrivez une fonction qui prend en argument l'action à réaliser (par exemple, "survol" ou "quitter").
  - À l'intérieur de cette fonction, utilisez JavaScript pour changer l'image en conséquence en modifiant l'attribut src de l'image.
  - Ajoutez des gestionnaires d'événements pour le survol (mouseenter) et la sortie (mouseleave) du lien. Ces gestionnaires devraient appeler la fonction que vous avez créée en passant l'action appropriée.
- **Créez un fichier CSS nommé `styles.css`.**
  - Dans ce fichier CSS, ajoutez les styles nécessaires pour centrer l'image dans un div avec une bordure arrondie au milieu de la page. De plus, assurez-vous que l'image est correctement dimensionnée et qu'elle a un effet en 3D au survol du lien.

2. **Solution**

- Essayez de faire l'exercice de votre côté avant de regarder la Solution !

2. Exercice 02

1. **Énoncé**

1. **Objectif de l'exercice :**

- Écrire un script JavaScript qui crée, au chargement de la page, une nouvelle fenêtre pop-up qui se fermera automatiquement au bout de 20 secondes.
- Le script affichera également un compteur de 20 à 0 en couleur bleue, et lorsque la valeur du compteur atteint 5, la couleur devra changer pour devenir rouge.

2. **Instructions :**

- **Créez un fichier HTML nommé `index.html`.**
  - Ajoutez une balise h1 pour afficher "Compteur : ".
  - Ajoutez une div avec un identifiant de votre choix pour afficher le compteur.
  - Incluez un lien vers un fichier CSS externe.

apcpedagogie.com

        - Incluez un lien vers un fichier JavaScript externe.
    - **Créez un fichier CSS nommé `styles.css`.**
        - Ajoutez des styles pour centrer le contenu de la page et définir la taille et la couleur du compteur.
    - **Créez un fichier JavaScript nommé `script.js`.**
        - Utilisez JavaScript pour créer une nouvelle fenêtre pop-up lorsque la page est chargée.
        - Affichez un compteur qui démarre à 20 et se décrémente d'une unité par seconde.
        - Changez la couleur du compteur en bleu.
        - Lorsque la valeur du compteur atteint 5, changez la couleur en rouge.
        - Après 20 secondes, fermez automatiquement la fenêtre pop-up.

2. **Solution**

    - Essayez de faire l'exercice de votre côté avant de regarder la Solution !

3. Exercice 03

1. **Énoncé**

2. **Solution**

    - Essayez de faire l'exercice de votre côté avant de regarder la Solution !

4. Exercice 04

1. **Énoncé**

    1. **Objectif de l'exercice :**

        - Écrire un ensemble de trois fichiers (HTML, CSS et JavaScript) qui permettent de créer une application interactive pour déplacer un bloc à l'écran en utilisant les touches fléchées du clavier.
        - L'application doit également prendre en compte la vitesse de déplacement définie par l'utilisateur dans des zones de saisie pour chaque axe.

apcpedagogie.com

2. **Instructions :**

   - **Créez un fichier HTML nommé `index.html`.**
     - Incluez une zone de visualisation où le bloc sera déplacé.
     - Ajoutez des zones de saisie pour définir la vitesse de déplacement sur les axes X et Y.
     - Incluez des liens vers des fichiers CSS et JavaScript externes.
   - **Créez un fichier CSS nommé `styles.css`.**
     - Ajoutez des styles pour centrer le contenu et définir l'apparence du bloc à déplacer.
   - **Créez un fichier JavaScript nommé `script.js`.**
     - Écrivez le code JavaScript qui permet de déplacer le bloc en fonction des touches fléchées du clavier.
     - Utilisez les valeurs de vitesse définies par l'utilisateur pour ajuster la vitesse de déplacement.
     - Affichez le sens de déplacement dans la console.
     - Gérez l'affichage des coordonnées de la souris et les informations sur les touches dans la barre d'état du navigateur.

2. **Solution**

   - Essayez de faire l'exercice de votre côté avant de regarder la Solution !

Sommaire du cours JavaScript

Source : https://apcpedagogie.com/exercices-les-evenements-en-javascript-serie-01 · téléchargé le 07/11/2026 · © APC Pédagogie · apcpedagogie.com