

# FICHE JAVASCRIPT 2 : LIRE ET METTRE EN MEMOIRE 4 pages

## PROMPT()

Méthode  
**prompt()**

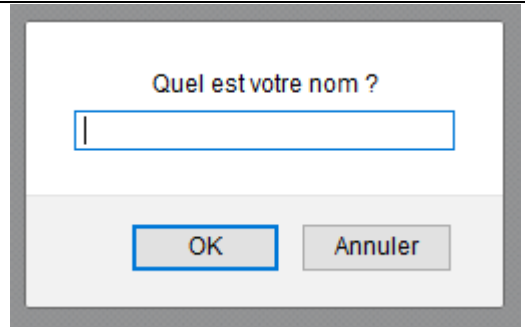
Cette méthode permet d'afficher une **chaîne de caractères** correspondant à la question que vous voulez voir poser à l'utilisateur.

Le navigateur va alors ouvrir une fenêtre, poser votre question et attendre la réponse.

On doit donc stocker la réponse dans une variable ayant un nom choisi par vos soins.

**Attention** : la réponse de l'utilisateur sera toujours un string même si vous voulez rentrer un nombre.

```
var sNom = prompt("Quel est votre nom ?");
```



## LES DIFFERENTS TYPES DE VARIABLES

Type de variable	Javascript	Ce qu'il peut contenir
Booléen - boolean	boolean	<b>False</b> or <b>True</b> <pre>var test = true; var test = false;</pre>
Nombre	number	Un nombre entier (attention aux limites maximales) comme 12 ou un nombre réel à virgule. Contrairement à d'autres langages, il n'y a pas de distinction directe de typage entre integer et float. <pre>var test = 5.5;</pre>
Chaîne de caractère ou string	string	Une chaîne de caractères, c'est-à-dire un mot ou une phrase. On la définit entre deux <b>guillemets</b> ou <b>apostrophes</b> . "chaîne de caractère" ou 'autre chaîne de caractère'. <pre>var test = 'Mon texte';</pre>
Nom des variables		JAVASCRIPT est sensible à la casse. Les variables bOnjour, bonjour et BONJOUR sont trois variables différentes.

## CHANGER LE TYPE DES VARIABLES

Gestion de la  
réponse d'un  
prompt

Pour transformer une variable x (un string) en number-integer (entier) :

```
x = parseInt(x) ;
```

Pour transformer une variable x (initialement un string) en number-float (nombre réel), on utilise

```
x = parseFloat(x) ;
```

Pour transformer une variable x (initialement un number) en string, on utilise

```
x = x.toString() ;
```

Pour transformer une variable x (initialement un number) en string, on peut aussi faire

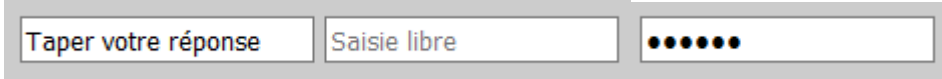

```
x = x + " ;
```

## AFFECTATION MULTIPLE

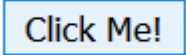
### Affectation multiple

```
var a = b = c = d = e = f = 3.78;
```

## LA BALISE INPUT et deux exemples typiques

<b>Principe</b>	<p>C'est une balise qui peut s'intégrer dans un formulaire (la balise <code>&lt;form&gt;</code> ) et qu'on peut ensuite envoyer vers un serveur distant. Elle définit donc un ensemble d'interfaces permettant à l'utilisateur de fournir des réponses.</p> <p>Elle peut également être utilisée en dehors des balises <code>&lt;form&gt;</code> : Javascript devra alors simplement être utilisé pour aller chercher son contenu et placer celui-ci dans une variable.</p>
<b>Input permettant de récupérer du texte</b>	<p>Voici trois exemples de balises-input permettant d'entrer du texte :</p> <pre>&lt;input type="text" value="Taper votre réponse" &gt; &lt;input type="text" placeholder="Saisie libre" &gt; &lt;input type="password" &gt;</pre>  <p>On notera qu'il existe différentes valeurs possibles d'attributs :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• type contient « text » si on veut que le texte apparaisse à l'écran ou « password » si on veut que le texte tapé ne soit pas affiché mais remplacé par des points.</li><li>• value contient le texte par défaut qu'on veut placer dans la balise input puis la valeur actualisée.</li><li>• placeholder contient un texte qui apparaîtra en grisé si la balise input est vide</li></ul>
<b>Input permettant de récupérer un nombre</b>	<p>Voici deux exemples de balises-input permettant d'entrer des nombres :</p> <pre>&lt;input type="number" name="points" min="0" max="100" step="10" value="30"&gt; &lt;input type="range" min="0" max="200" step="10" value="50" /&gt;</pre>  <p>Le premier code crée donc un champ modifiable à l'aide des flèches.</p> <p>Le second code crée un curseur.</p> <p>Les attributs sont :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• type à « number » pour indiquer qu'on veut un champ de nombres ou « range ».</li><li>• name est le nom du champ dans le formulaire (si vous avez une balise form)</li><li>• min contient la valeur minimale, max la valeur maximale.</li><li>• Step correspond au cran de valeurs gagnées ou perdues.</li></ul> <p>Value contient la valeur de départ puis la valeur actualisée.</p>
<b>Attribut onchange</b>	<p>On peut rajouter un attribut <b>onchange</b> et fournir ensuite le nom de la fonction js à utiliser si la valeur (value) change. Exemple :</p> <pre>&lt;input type="number" id= »age » onchange="changerAge () "&gt; . .</pre>

## LA BALISE INPUT de type BUTTON

<b>Principe</b>	<p>Un bouton permet normalement de confirmer l'envoi des inputs du formulaire vers le serveur.</p> <p>Il peut également être configuré pour faire appel à une fonction quelconque. En utilisant ce type d'input, on a alors une gestion automatique de son visuel en cas de survol ou de click.</p>
<b>Input button</b>	<p>Voici trois exemples de balises-input permettant d'entrer du texte :</p> <pre>&lt;input type="button" onclick="mise_a_jour()" value="Click Me!"&gt;</pre>  <p>On notera qu'il existe différentes valeurs possibles d'attributs :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• type contient « button ».</li><li>• value contient le texte par défaut qu'on veut afficher dans le bouton.</li><li>• onclick est un attribut qui permet de fournir la fonction à utiliser lorsqu'on clique sur le bouton. Même principe que l'attribut onchange.</li></ul>

## Récupérer le contenu d'une balise input

<b>Principe</b>	<p>On peut accéder à une balise HTML depuis un script javascript en tenant de l'identifier avec son identifiant qu'on définit à travers l'attribut id. On pourra alors stocker cette référence dans une variable puis aller lire le contenu de ses attributs ou les modifier.</p>
<b>Récupération de l'adresse de la balise</b>	<p>Exemple : si on a une balise <code>&lt;input type="text" id="age" ... &gt;</code> dans le HTML, on peut utiliser le code suivant pour en récupérer la référence dans Javascript :</p> <pre>var maRef= document.getElementById("age");</pre>
<b>Lire le contenu de l'attribut value</b>	<p>Une fois la référence trouvée, on peut facilement lire le contenu de l'attribut :</p> <pre>var maRef= document.getElementById("age"); var laValeur = maRef.value ;</pre> <p>Ou même, plus directement (si vous n'avez que la valeur à lire :</p> <pre>var laValeur = document.getElementById("age").value ;</pre> <p><b>ATTENTION</b> : Le contenu est toujours ramené sous forme de string. Il faut donc convertir le contenu à l'aide de <code>parseInt</code> si vous voulez un beau nombre entier :</p> <pre>var laValeur = parseInt(document.getElementById("age").value) ;</pre>

## Rappel : Récupérer et modifier le contenu d'une balise de texte (<p>, <h1>...)

<b>Lecture</b>	<pre>var document.getElementById("mon_titre").innerHTML ;</pre>
<b>Ecriture</b>	<pre>document.getElementById("mon_titre").innerHTML = "J'ai modifié le titre";</pre>
<b>Remarque</b>	<p>La chaîne renvoyée contiendra les caractères spéciaux transformés en <code>&amp;gt;</code> ; ...</p> <p>Pour obtenir la chaîne d'origine, il faut utiliser <code>textContent</code> plutôt que <code>innerHTML</code>.</p>

## CODAGE DES ACTIONS CONDITIONNELLES : IF (premier contact)

Tests logiques	<table border="1"><thead><tr><th>Symbole</th><th>Signification</th></tr></thead><tbody><tr><td>==</td><td>Est égal à</td></tr><tr><td>&gt;</td><td>Est supérieur à</td></tr><tr><td>&lt;</td><td>Est inférieur à</td></tr><tr><td>&gt;=</td><td>Est supérieur ou égal à</td></tr><tr><td>&lt;=</td><td>Est inférieur ou égal à</td></tr><tr><td>!=</td><td>Est différent de</td></tr></tbody></table>	Symbole	Signification	==	Est égal à	>	Est supérieur à	<	Est inférieur à	>=	Est supérieur ou égal à	<=	Est inférieur ou égal à	!=	Est différent de
	Symbole	Signification													
	==	Est égal à													
	>	Est supérieur à													
	<	Est inférieur à													
	>=	Est supérieur ou égal à													
	<=	Est inférieur ou égal à													
!=	Est différent de														

Attention : les instructions à traiter sont comprises par Javascript à l'aide des **accolades**.

Codage du SI (IF)	Exemple de test if, else if et else :
	<pre>var sResultat = "bizarre";   if (nNombre &gt; 0) {     sResultat = "positif";   } else if (nNombre &lt; 0) {     sResultat = "négatif";   } else if (nNombre == 0) {     sResultat = "nul";   } }</pre>
	<p>Pour tester <b>la présence d'un caractère</b> dans une chaîne :</p> <pre>chaine = "ours tigre poule" for lettre in chaine: # lettre est un caractère   if lettre in "AEIOUYaeiouy": # lettre est une voyelle     print(lettre)   else:     print(".")</pre>

## Edition du contenu normalement fixe

Contenteditable	<p><u>Pour rendre un contenu éditable :</u></p> <pre>&lt;p contenteditable="true"&gt;Voici un texte mais vous pouvez le modifier.&lt;/p&gt;</pre>
-----------------	---