

Séance n° 5	Évaluation finale – Groupe TP5
-------------	--------------------------------

Objectif :

Déposez sur UniversiTICE dans le dépôt correspondant à votre groupe trois fichiers contenant les codes sources résolvant les 3 exercices ci-dessous. Les fichiers devront être nommés par l'intitulé de votre groupe, votre nom et le numéro de l'exercice, cad TP5-Nom-1.html, TP5-Nom-2.html et TP5-Nom-3.html.

Les supports de cours accessibles directement sur le site du cours et la documentation sont autorisés. Vous accorderez un soin particulier à la présentation de votre code : respectez les conventions de nommage des variables, l'indentation, commentez votre code quand nécessaire.

Assurez-vous de travailler avec un navigateur à jour.

1 Tables de multiplication (5 points)

Vous allez réaliser un script qui va afficher à l'utilisateur la table de multiplication de son choix.

```
<!doctype html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Multiplication</title>
  </head>

  <body>

    <label>Table souhaitée : </label>
    <input type="text"> <br>

    <button id="go">Afficher</button>

    <p id="result"></p>

    <script type="text/javascript">
    </script>
  </body>
</html>
```

Le document HTML est téléchargeable [ici](#) (Clic droit > télécharger la cible du lien sous).

1. Créez le fichier ci-dessus et enregistrez-le
2. Créez la fonction `multiply` qui va :
 - récupérer le champs de saisie **1 pt**
 - afficher un message d'erreur si la valeur saisie n'est pas valide (*ie n'est pas un nombre entier*) **1 pt**
 - sinon afficher la table de multiplication de cette valeur, de 0 à 10 compris dans l'élément d'identifiant `result` **1 pt**
3. Ajoutez un écouteur d'évènements sur le bouton d'identifiant `go` qui appellera la fonction `multiply` lors d'un clic **1 pt**

Voici ce que vous pouvez obtenir :

Table souhaitée :

0 x 7 = 0
1 x 7 = 7
2 x 7 = 14
3 x 7 = 21
4 x 7 = 28
5 x 7 = 35
6 x 7 = 42
7 x 7 = 49
8 x 7 = 56
9 x 7 = 63
10 x 7 = 70

Présentation du code : **1 pt**

2 Personnages (5 points)

Vous allez écrire des classes permettant de gérer des personnages de jeux vidéos. Le jeu fera intervenir des personnages de base et des médecins. Un personnage de base est caractérisé par son nom et une quantité de points de vie. Un médecin est un personnage de base qui possède également un stock de seringues.

```
<!doctype html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Personnages du jeu</title>
  </head>

  <body>

    <p>Caractéristiques des personnages :</p>

    <script type="text/javascript">
    </script>
  </body>
</html>
```

Le document HTML est téléchargeable [ici](#) (Clic droit > télécharger la cible du lien sous).

1. Créez le fichier ci-dessus et enregistrez-le.
2. Écrivez la classe `Personnage` qui possède un constructeur prenant en paramètre un nom et un nombre de points de vie et initialise les propriétés `nom` et `ptVie`. **1 pt**
3. Ajoutez une méthode `affiche` à votre classe `Personnage` qui affiche une description dans le document HTML (Exemple : `Personnage X a Y points de vie`). **1 pt**
4. Un médecin est un personnage de base qui possède également un stock de seringues. Écrivez la classe `Medecin` et son constructeur. **0.5 pt**
5. Ajoutez une méthode `affiche` à votre classe `Medecin` qui affiche une description dans le document HTML. **0.5 pt**
6. Créez un objet de type `Personnage` et un objet de type `Medecin`. Affichez leur description. **1 pt**

Présentation du code : **1 pt**

3 Gestionnaire de séries (10 points)

Vous allez écrire un gestionnaire de séries télé qui permettra à l'utilisateur de gérer les séries qu'il veut voir. Pour chaque série ajoutée, le gestionnaire indiquera le nom de la série et la chaîne ou plateforme où elle est diffusée. L'utilisateur pourra cliquer sur le bouton "Favori" pour la marquer en favori ou le bouton "Supprimer" pour la supprimer.

Le document HTML est téléchargeable [ici](#) (Clic droit > télécharger la cible du lien sous).

3.1 Mise en place des éléments HTML

Dans la première partie, vous allez créer la classe `Serie` qui se chargera de mettre en place les éléments HTML nécessaires à l'affichage d'une série dans le document : le bouton favori, le titre de la série, la chaîne/plateforme de diffusion et le bouton de suppression.

1. Créez le fichier ci-dessus et enregistrez-le.
2. Déclarez la classe `Serie` et son constructeur qui prendra deux paramètres : le nom de la série et sa chaîne. **0.75 pt**
3. Dans le constructeur, initialisez la propriété `list` qui correspond à l'élément HTML `div` d'identifiant `series_list`. C'est la `div` qui contiendra toutes les séries. **0.5 pt**
4. Dans le constructeur, initialisez les propriétés : **0.75 pt**
 - (a) `item` qui correspond à un nouvel élément HTML `div` ayant la classe CSS `row`. C'est la `div` qui contiendra tous les composants d'une série (bouton favori, titre, chaîne, bouton suppression).
 - (b) `divFavorite` qui correspond à un nouvel élément HTML `div` ayant la classe CSS `col-sm-1`
 - (c) `buttonFavorite` qui correspond à un nouvel élément HTML `button` ayant la classe CSS `favorite`
5. Ajoutez le bouton `buttonFavorite` à sa `div` parente `divFavorite` et la `div` `divFavorite` à sa `div` parente `item` **0.25 pt**
6. Ajoutez une méthode `createLabel` à votre classe qui prend en paramètre un texte. Cette méthode crée un nouvel élément HTML `div` ayant la classe CSS `col-sm-5` et dont le contenu textuel correspond au paramètre `texte`. La méthode retourne enfin l'élément HTML. **1 pt**
7. Retour au constructeur : initialisez la propriété `title` grâce à la méthode `createLabel` prenant en paramètre le titre de la série. Ajoutez ensuite la propriété `title` à son parent `item`. **0.5 pt**
8. Faites de même pour la propriété `platform`. **0.5 pt**
9. Initialisez la propriété `divDelete` qui correspond à un nouvel élément HTML `div` ayant la classe CSS `col-sm-1` et la propriété `buttonDelete` qui correspond à un nouvel élément HTML `button` ayant la classe CSS `delete`. Ajoutez le bouton `buttonDelete` à sa `div` parente `divDelete` et la `div` `divDelete` à sa `div` parente `item` **0.5 pt**
10. Ajoutez la propriété `item` à son parent `list`. **0.25 pt**

À ce stade, vous pouvez tester votre classe.

3.2 Mise en place des écouteurs d'évènements

Vous allez maintenant installer les écouteurs d'évènements nécessaires pour ajouter une nouvelle série, indiquer un favori ou supprimer une série.

1. Dans le script principal, ajoutez un écouteur d'évènements au bouton d'identifiant `add` qui créera un nouvel objet de type `Serie` avec les valeurs des champs de saisie d'identifiant `title` et `platform` lors d'un clic. **1.5 pt**

2. Dans le constructeur de la classe `Serie`, ajoutez un écouteur d'évènements au bouton `buttonDelete` qui supprimera l'item de son parent lors d'un clic. **1 pt**
3. Dans le constructeur de la classe `Serie`, ajoutez un écouteur d'évènements au bouton `buttonFavorite` lors d'un clic. Cet écouteur aura pour effet de modifier la classe CSS du bouton : si la classe CSS est `favorite`, elle devient `favorite active`, sinon elle prend la valeur `favorite`. **1.5 pt**

Bonus Dans le script principal, ajoutez un écouteur d'évènements au bouton d'identifiant `empty` qui aura pour effet de supprimer toutes les séries du gestionnaire lors d'un clic. **1 pt**

Présentation du code : **1 pt**