

Objectif :

Déposez sur UniversiTICE dans le dépôt correspondant à votre groupe deux fichiers contenant les codes sources résolvant les 2 exercices ci-dessous. Les fichiers devront être nommés par l'intitulé de votre groupe, votre nom et le numéro de l'exercice, cad TP2-Nom-1.html et TP2-Nom-2.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.

1 Surprise !

Vous allez écrire un script qui changera la couleur de fond d'un champ de saisie lorsque l'utilisateur appuie sur la touche "x".

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

  <body>
    <input id="surprise" type="text" value="Saisissez du texte"> <br>

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

1. Créez le fichier ci-dessus et enregistrez-le **1 pt**
2. Ajoutez au champ de saisie un écouteur d'évènements qui appelle une fonction anonyme prenant en paramètre l'évènement e quand une touche est pressée **2 pts**
3. Dans la fonction anonyme, modifiez la couleur de fond du champ de saisie si la touche pressée est "x"

Présentation du code : **2 pts**

2 Tables de multiplication

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>

```

1. Créez le fichier ci-dessus et enregistrez-le **1 pt**
2. Créez la fonction multiply qui va :
 - récupérer le champs de saisie **2 pts**
 - afficher un message d'erreur si la valeur saisie n'est pas valide (*ie* n'est pas un nombre entier) **2 pts**
 - sinon afficher la table de multiplication de cette valeur, de 0 à 10 compris dans l'élément d'identifiant result **4 pts**
3. Ajoutez un écouteur d'évènements sur le bouton d'identifiant go qui appellera la fonction multiply lors d'un clic **2 pts**

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 : **2 pts**