

*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 TP3-Nom-1.html et TP3-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 Encore des alertes

Vous allez écrire un script qui permet d'alerter l'utilisateur avec le message contenu dans un champ de saisie.

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

  <body>
    <input id="hello" type="text" value="Saisissez du texte"> <br>
    <button id="go">Go !</button>

    <script type="text/javascript">
    </script>

  </body>
</html>
```

1. Créez le fichier ci-dessus et enregistrez-le **1 pt**
2. Écrivez une fonction `message` qui affiche une alerte avec le texte contenu dans le champ d'identifiant `hello` **2 pts**
3. Ajoutez au bouton d'identifiant `go` un écouteur d'événements qui appelle la fonction `message` lors d'un clic de souris **2 pts**

Présentation du code : **2 pts**

## 2 Étoiles

Vous allez réaliser un script qui va afficher à l'utilisateur autant d'étoiles \* qu'il en veut.

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

```

</head>

<body>

  <label>Nombre d`étoiles souhaité : </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 `starify` 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 le nombre d'étoiles correspondant dans l'élément d'identifiant `result` **4 pts**
3. Ajoutez un écouteur d'évènements sur le bouton d'identifiant `go` qui appellera la fonction `starify` lors d'un clic **2 pts**

Voici ce que vous pouvez obtenir :

Nombre d'étoiles souhaité :

\*\*\*\*\*

*Présentation du code :* **2 pts**