

Rappels divers JavaScript

I. RAPPELS SUR LA STRUCTURE D'UNE BALISE HTML



II. ACCES AU CONTENU D'UNE BALISE ET MODIFICATION

1) Quelques événements

- `onclick` : clic sur l'élément
- `onmouseover` : survol de l'élément par le pointeur de la souris
- `onmouseout` : le pointeur de la souris sort de l'élément
- `oninput` : création d'une glissière dans le fichier HTML :

`<input id="entree" type="range" oninput="maFonction();" min="0" max="100">`
La fonction est appelée lorsque l'utilisateur déplace le curseur (`oninput`)

On accède ensuite à la valeur de la position du curseur (ici entre 0 et 100) :

```
let x = document.getElementById("entree")
```

```
x.value
```

Attention : cette valeur est de type string.

2) Accès à un élément, la méthode `getElementById()`

```
let x= document.getElementById("identifiant");
// la variable x accède à l'élément dont l'id est "identifiant"
let y = document.getElementsByTagName("select");
// y récupère la liste des éléments de balise "select"
let z = y[0];
// pour récupérer le 1er élément d'une liste
let z = document.querySelector("select");
// récupère directement le 1er élément de balise "select"
```

ou encore :

- `document.getElementsByClassName()`
- `document.querySelectorAll()`

3) Accès à un élément, relatif à un autre élément

Sur un élément elt identifié, on peut utiliser des méthodes ou des attributs donc le nom est assez explicite :

- elt.childNodes donne la liste de tous les nœuds-enfants
- elt.firstChild renvoie le premier nœud-enfant
- elt.lastChild renvoie le dernier nœud-enfant
- elt.lastElementChild renvoie le dernier nœud-enfant qui est un élément (pas un attribut ou du texte)
- elt.previousSibling renvoie le noeud-frère précédent
- elt.nextSibling renvoie le prochain noeud-frère
- elt.nextElementSibling renvoie le prochain noeud-frère qui est élément

4) Modifier le style d'un élément

```
x.style.color= "#0000FF";  
// modifie la couleur du texte en bleu (codage hexadécimal)  
x.style.color= "rgb(0,0,255)"; en décimal  
x.style.background= "#FFFF00";  
// modifie la couleur de fond de l'élément en jaune  
x.style.width=100+ "px"; fixe la largeur de l'élément à 100 pixels
```

5) Modifier le contenu d'un élément ou modifier des noeuds

On utilise la propriété innerHTML :

```
x.innerHTML = "nouveau contenu";
```

Sur un élément elt identifié, on peut utiliser des méthodes donc le nom est assez explicite :

- elt.remove()
- elt.removeAttribute()
- elt.removeChild()
- elt.appendChild()
- elt.insertChild()
- elt.setAttribute()
- elt.createElement()
- elt.createTexteNode()

6) Des fonctions utiles

- prompt ("saisie de texte"); : Ouvre une boîte de dialogue avec une zone de saisie utilisateur.
- **typeof**(a); : affiche type de la variable a
- **Math.random()**; : Renvoie un flottant pseudo-aléatoire compris dans l'intervalle [0,1[