

Application Web TP 3

Sokol Koço
Université d'Aix-Marseille

Exercice 1

Dans cet exercice, nous nous intéressons à la création d'une galerie d'images. Pour l'instant, on s'intéresse uniquement à la structure HTML et CSS de la page.

1. La figure 1 présente une version basique d'une galerie d'images. Les images sont celles du TP2, cependant vous pouvez utiliser un autre jeu d'images.
2. En se basant sur la figure 1, créez la structure HTML de la page. Elle doit contenir au moins un élément **h1** pour le titre de la page, au moins 2 catégories pour les images et au moins 10 images.
3. Ajoutez un fichier CSS contenant les règles de mise en page : définissez un style propre au titre de la page, un style pour chaque section de la page, ainsi que des règles pour la taille de l'image principale et celle des icônes.
4. Proposez au moins 2 autres améliorations (HTML ou CSS) pour la page.

Exercice 2

Nous allons maintenant ajouter de l'interactivité à la page créée dans le premier exercice.

La galerie d'images LPairs



Figure 1: Une représentation basique de la galerie d'images de LPairs.

1. Ajoutez 2 boutons autour de l'image principale, comme montré dans la figure 1. Lorsqu'on appuie sur le bouton <, cela affiche l'image qui précède celle qui est affichée. Dans le cas de l'exemple de la figure 1, appuyer sur < affiche l'image du cerf. Créez les fonctions Javascript permettant de réaliser cet échange d'images. Faites de même pour le bouton > afin qu'il affiche l'image suivante.
Attention : lorsqu'on arrive à la fin d'une catégorie, le bouton > doit permettre d'afficher la première image de la catégorie suivante.
Astuce : il y a plusieurs approches pour réaliser le parcours des images : on peut créer une liste Javascript contenant *toutes* les images dans un ordre prédéfini, ou bien utiliser JS pour parcourir le code HTML et trouver la prochaine image à afficher.
2. Créez une fonction Javascript qui permet d'afficher une image lorsqu'on clique sur son icône. Ainsi, cliquer sur l'image du colibri devrait permettre de l'afficher à la place de l'image principale.
3. Pour chacune des images présentes dans la galerie, créez une page HTML contenant l'image, ainsi qu'un texte court décrivant l'image. Ajoutez aussi un fichier CSS qui gère la mise en page.
Astuce : vous pouvez utiliser le générateur *lorem ipsum* du TP1 afin de générer le texte pour chaque image (ce texte ne doit pas dépasser les 5 phrases).
4. On veut maintenant relier l'image principale à sa page spécifique. Par exemple, dans le cas de la figure 1, si on clique sur l'image principale contenant un renard, cela doit nous renvoyer vers la page HTML contenant le renard ainsi que le texte. Commencez par ajouter un hyperlien (balise `a`) autour de l'image principale. Ensuite modifiez la fonction précédente (question 2) afin qu'elle mette à jour le lien de la page à chaque fois qu'on change d'image principale. Ainsi, si on clique sur l'icône du lion, cela devrait afficher l'image principale contenant le lion et si on clique sur cette image principale, cela devrait nous renvoyer vers la page HTML du lion.

Exercice 3

1. En utilisant JS ou jQuery, ajoutez la fonctionnalité suivante à la page : cliquer sur le titre d'une section cache toutes les icônes de la section et inversement, cela les affiche si elles étaient cachées.
2. En utilisant JS ou jQuery, ajoutez des effets de transition sur l'image principale, lorsque celle-ci change (effet de flou, de déplacement, modification de taille, etc.)
3. En utilisant JS ou jQuery, modifiez l'icône de l'image principale affichée : celle-ci doit être entourée de bleu (ou une autre couleur au choix), les autres icônes ne doivent pas avoir de contours.
4. Proposez au moins 2 autres améliorations de la page utilisant JS ou jQuery.

Exercice 4

A rendre : Vous devez rendre l'intégralité des fichiers produits pour ce TP : les fichiers sources HTML, CSS et JS. Les modalités du rendu sont définies sur la page Ametice du cours.