

Interactivité, Interface Homme Machine

fiche de TP n°3 interactivité client

Nom :

Classe :

Note / 20 :

Total général : / 52

1. Ressources utiles à consulter

Pour ce TP nous allons mettre en œuvre l'interactivité web du côté du client. Cela concerne les chapitres 4 et 5 du document :

 [NSI_INTERACTIVITES_INTERFACE_HOMME_MACHINE.pdf](#)

Le document de TP à suivre est le suivant :

 [NSI_IHM_WEB_TP_3_INTERACTIVITE_CLIENT.pdf](#)

2. Interactivité avec HTML

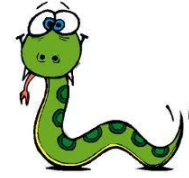
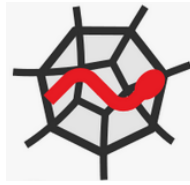
1.1 Étude de quelques formulaires

Donner quelques attributs de l'élément de formulaire `input` :

3
 0
 -1

Quel est l'attribut qui permet d'identifier les cases à cocher ou bien les boutons radio qui fonctionnent ensembles :

3
 0
 -1



Comment distinguer des boutons-radio à choix unique de cases à cocher à choix multiples ?

3
 0
 -1

Un tableau en css : relier correctement les éléments de la figure ci-dessous :

Une cellule titre

`<td>` `</td>`

3
 0
 -1

Définition de la table

`<tr>` `</tr>`

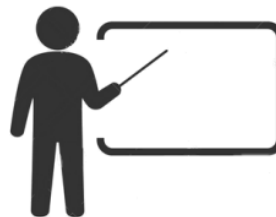
Une cellule du tableau

`<th>` `</th>`

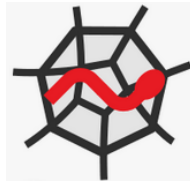
Une ligne du tableau

`<table>` `</table>`

1.2 Formulaire personnalisé

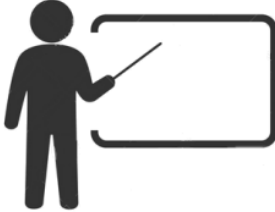


3 5 8

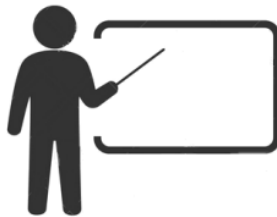


3. Interactivité avec JavaScript

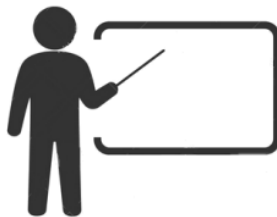
1.3 Solutions du polynôme du second degré



1.4 Calcul de déterminant de matrice 3x3



1.5 JavaScript et le DOM correction du texte dans la page

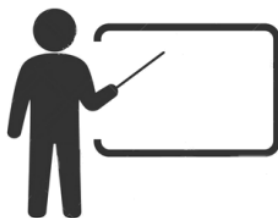


Taille du texte : [7](#) [10](#) [16](#) [24](#)
 Couleur du texte :

 Voici le texte



1.6 JavaScript et le DOM correction des fautes d'orthographe



INFORMATION POUR LES RENDUS DE PROJETS

Il est exactement :
 00:09:12
 Il reste avant le rendu du PROJET IMAGE
 733847 secondes ou 12230 minutes ou 203 heures

C'est le délai avant la note 0 !

EG ©après une source web

