///////////// 1.Boite de dialogue /////////////

**Fonction Javascript:**

Ajouter une instruction conditionnelle. La condition est: texte.length <16

Si elle est réalisée on affiche le texte saisi:

1. **x.innerHTML = texte;**

Sinon:

1. **x.innerHTML =**="trop long"**;**

Instruction conditionnelle en JavaScript:

**if** (condition1) **{** instructions 1;  
 **}  
 else {**instructions 2;**}**

**HTML:**

On appelle la fonction dans la balise avec l´attribut onclick:

1. **<button** onclick="boite()" class="button"**>**
2. boite de confirmation**</button>**

//////////////// 2.Range slider /////////////////

**Fonction Javascript:**

**function** glissiere() {

Créer les deux variables qui donnent accès aux éléments d´identifiants "texte2" et "entree".

Afficher la valeur de la position du curseur dans le contenu de la balise <p id="texte2"> par la propriété *innerHTML*

}

**HTML:**

Ne pas oublier l'appel de la fonction dans la balise HTML avec l´attribut oninput.

/////// 3.Modifier le style (couleur) ////////

**Fonction Javascript:**

L´élément a modifier a pour identifiant "texte3".

Revoir la méthode pour changer le style color dans la documentation.

En hexadécimal, le jaune est codé par: #FFFF00

**HTML:**

Ne pas oublier l´évenement d´appel de la fonction changeCouleur()

////////// 4.Modifier le style (taille) /////////

**Fonction Javascript:**

Revoir la méthode pour changer la largeur d´un élément dans la documentation.

***style.height*** permet de définir sa hauteur.

La fonction tailleImage() prend deux arguments Largeur et hauteur.

**HTML:**

Deux évènements doivent être ajoutés dans la balise image.   
  
On passe en paramètre la largeur et la hauteur désirée.

////////////// 5.Nombre entier aléatoire ///////////

**Fonctions Javascript:**

Math.floor(x) retourne le plus grand entier qui est inférieur ou égal à un nombre x

Math.random() renvoie un flottant pseudo-aléatoire compris dans l´intervalle [0,1[

Ecrire la définition de la fonction afficheNb()

**HTML:**

Ne pas oublier l´évènement d´appel de la fonction afficheNb()

/////////////////// 6.Couleur de fond ///////////////

**Fonctions Javascript:**

1. **function** randomCouleur() {
2. var color = "rgb(" + randomNb(256) + "," + randomNb(256) + "," + randomNb(256) + ")";
3. **return** color;  
     
   //la variable color contient maintenant le style css de couleur au format rgb(rouge, vert, bleu). La valeur de chaque couleur est déterminée aléatoirement par appel de la fonction randomNb()//
4. }
6. **function** affichage() {
7. var x = document.body; //accès à l´élément body
8. var y = document.getElementById("texte5");
9. var couleur = randomCouleur();
10. // changer le style de l´élément body (x)
11. //afficher au format rgb() (y)
12. }

**HTML:**

Ne pas oublier l´évènement d´appel de la fonction affichage().