

Ajax

Exercice 1

On vous donne un fichier représentant le formulaire d'une agence de voyage. Il propose deux destinations : la Thaïlande et les caraïbes, et propose des champs de date pour l'aller et le retour, des champs pour l'âge des passagers, et un champ pour choisir un login. Le but est de créer le javascript qui va gérer le fonctionnement de ce formulaire (on utilisera jquery).

1. Faites en sorte qu'un message d'erreur s'affiche à côté des champs d'âge des passagers, si l'âge n'est pas compris entre 0 et 120. Notez que vous avez déjà des champs en HTML prévus pour contenir les messages d'erreur.
2. Faites en sorte que le login choisi soit analysé : s'il est présent en BDD, on le signale dans le champ d'erreur à droite du champ de formulaire. S'il est libre, on affiche "ok". Il s'agit donc de refaire ce que je vous ai montré en CM. Pour ne pas avoir à créer de BDD, vous pourrez faire ainsi : le fichier PHP devra répondre que le login n'est pas utilisé, sauf si les deux premières lettres du login sont "mm" (auquel cas le PHP doit répondre que le login est déjà pris). Événement utilisé : `change()` ou `on('input', , )`
3. Faites en sorte que la liste des villes (liste 2) s'actualise directement en fonction du choix de la destination (liste 1). Dans un premier temps on évitera de créer une BDD : si l'utilisateur choisit la Thaïlande, le PHP indiquera que les villes correspondantes sont Bangkok et Phuket. Si l'on choisit Caraïbes, le PHP répondra Guadeloupe et Martinique. On pourra répondre en séparant les villes avec une virgule. Le javascript séparera la réponse grâce à la fonction javascript `split`. Événement utilisé : `change()`
4. Si cela marche, cherchez cette fois à vraiment créer une BDD montrant la correspondance entre les destinations et les villes. Le PHP ira interroger cette BDD pour pouvoir actualiser l'affichage de la liste 2.

Exercice 2 : club avec ajax

On vous donne un fichier HTML (et le CSS correspondant) permettant d'afficher des joueurs de foot, d'en insérer un, ou d'en supprimer un. Faites en sorte avec ajax que ces opérations se fassent immédiatement au clic sur le bouton correspondant.

Exercice 3 : communication entre deux ordinateurs : jeu des allumettes

Le but est ici de jouer au jeu des allumettes à deux : les ordinateurs sont reliés par une base de données commune dans laquelle se trouve une table stockant au minimum le nombre d'allumettes restant et le tour (joueur 1 ou joueur 2). Un `setInterval()` permet de lancer un appel ajax qui vérifie l'état de la base de données (et donc le nombre d'allumettes restant et le tour). L'interface est mise à jour dans le success de cet appel. Au départ, il y a 20 allumettes, c'est le joueur 1 qui commence. Chaque joueur peut prendre 1, 2 ou 3 allumettes. Celui qui prend la dernière allumette a perdu.