Le code à trouver devait ressembler à ceci :



Dans le fichier activite1.js, vous avez remarqué qu’il y a 2 grandes parties :

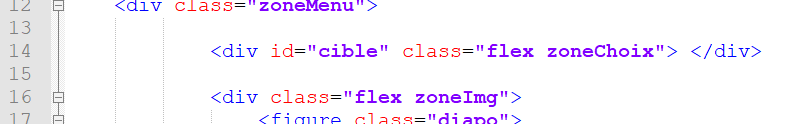
* La partie « programme principal » qui sera exécutée au chargement de la page,
* La partie « Bibliothèque de fonctions » qui contient des fonctions qui seront appelées ou pas par la partie principale.

A la ligne 16, j’ai créé une FONCTION CLASSIQUE. Le bloc de la fonction occupe les lignes 17 à 28

Pour que ma fonction soit exécutée au chargement de la page, j’ai ajouté la ligne 9.

Ligne 18 : Je crée une variable qui va me servir à accéder à la balise <div id=’cible’> </div> par programme.

On retrouve cette balise dans le code HTML, ligne 14 :



Pour l’instant, la zone de données est vide

Mais nous allons y ajouter quelque chose par programme

Ligne 20 : je commence une BOUCLE, de type « Boucle FOR »

Le code compris entre les lignes 21 et 26 sera exécuté autant de fois que la condition du FOR est réalisée.

Fonctionnement du FOR :

for ( let i = 0 ; i < mesImages.**length** ; i++ )

1 2 3

Au départ de la boucle, la variable « i » vaut 0. C’est la **zone 1** qui le dit.

A chaque fin d’exécution du **bloc** 21-26, le programme retourne au FOR.

Puis il exécute le code de **la zone3**, et examine la condition écrite dans la **zone 2**.

Si la condition est remplie, il ré-exécute le **bloc** 21-26. Sinon, il quitte le bloc et continue ligne 27.

Dans notre cas, il termine la fonction « creerBoutons() » puisqu’il n’y a plus rien après la ligne 27 …

La condition de **la zone 2** : Est-ce que « i » est inférieur à 3 ?

Pourquoi 3 ?

Parce que l’objet tableau « mesImages » a une propriété « length » qui indique le nombre d’éléments du tableau. Donc mesImages.length vaut 3 pour l’instant.

Le bloc 21-26 va donc s’exécuter 3 fois : pour i=0, i=1 et i=2, puisque la zone3 incrémente « i » à chaque passage.

DONC : Quand le programme arrive à la ligne 20 pour la première fois :

On a i=0,

* Ligne 22 : nouvelle variable « choix » qui contient une nouvelle balise <a > </a> dans la mémoire. C’est un OBJET du DOM.
* Ligne 23 : toujours en mémoire, on modifie l’objet pour lui ajouter du texte dans la zone de données (innerHTML). La données est le contenu du tableau « mesImages », à l’index i, soit [0]
* Ligne 24 : on associe l’évènement « clic de souris » à l’objet « choix »
* Ligne 25 : on ajoute effectivement l’objet « choix » au HTML du document, à l’emplacement de la <div> cible. A ce stade, on aura la balise <a>alpes.jpg</a> ajouté dans la balise <div id=’cible’> … </div>

Retour au « for », i=1, et comme i < 3 on recommence :

On a i=1,

* Ligne 22 : nouvelle variable « choix » qui contient une nouvelle balise <a href=’’> </a> dans la mémoire. C’est un OBJET du DOM.
* Ligne 23 : toujours en mémoire, on modifie l’objet pour lui ajouter du texte dans la zone de données (innerHTML). La données est le contenu du tableau « mesImages », à l’index i, soit [1]
* Ligne 24 : on associe l’évènement « clic de souris » à l’objet « choix »
* Ligne 25 : on ajoute effectivement l’objet « choix » au HTML du document, à l’emplacement de la <div> cible. A ce stade, on aura la balise <a>gordes.jpg</a> ajouté dans la balise <div id=’cible’> … </div>

Retour au « for », i=2, et comme i < 3 on recommence :

On a i=2,

* Ligne 22 : nouvelle variable « choix » qui contient une nouvelle balise <a href=’’> </a> dans la mémoire. C’est un OBJET du DOM.
* Ligne 23 : toujours en mémoire, on modifie l’objet pour lui ajouter du texte dans la zone de données (innerHTML). La données est le contenu du tableau « mesImages », à l’index i, soit [2]
* Ligne 24 : on associe l’évènement « clic de souris » à l’objet « choix »
* Ligne 25 : on ajoute effectivement l’objet « choix » au HTML du document, à l’emplacement de la <div> cible. A ce stade, on aura la balise <a>lavandes.jpg</a> ajouté dans la balise <div id=’cible’> … </div>

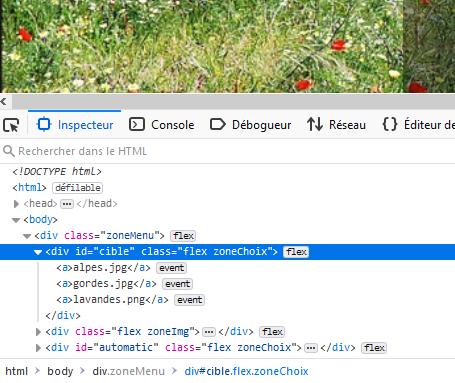
Retour au « for », i=3, et comme i n’est plus < 3 on passe à la ligne 27 et on termine la fonction.

Si tout est OK, vous devriez avoir ceci dans la page HTML :

Et pour voir le code que votre programme a ajouté, appuyez

sur la touche <F12> du clavier pour afficher la fenêtre des développeurs.

Dans l’  « inspecteur », retrouvez le résultat de votre code :



NB : L’onglet « console » vous aidera à trouver vos erreurs de code JavaScript.