

OBJECTIFS DU TRAVAIL :

L'objectif de cet exercice est de créer une page web interactive sur ordinateur ou smartphone. A l'ouverture on a l'écran de la figure 1. Après saisie du nom et click sur *Valider*, on obtient l'écran de la figure 2.

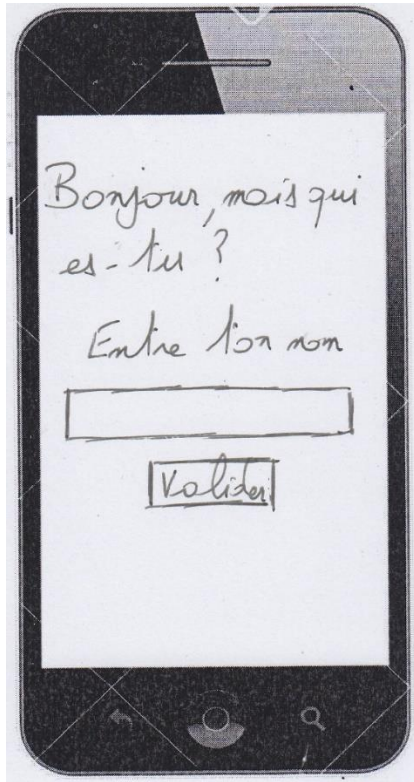


Figure 1

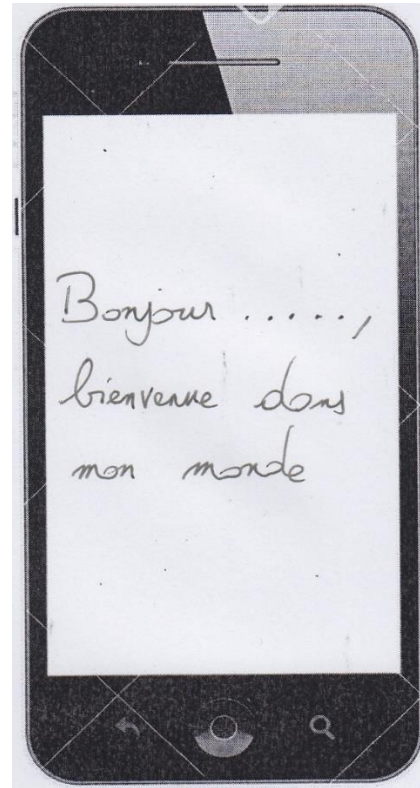


Figure 2

Cela donne, avec une image de baleine en fond d'écran :



⇒ Créer les fichiers *monMonde.html* et *monMonde.css* qui permettent d'obtenir le comportement décrit. Le script Javascript sera inséré dans le fichier html.

Quelques indications pour vous aider :

- Le bouton utilisé sera un élément `<input>` de type "button" :

```
<input type="button" id="bouton" value="Valider">
```

Si on envoyait les données sur le serveur en utilisant un formulaire (balises `<form>`), le type du bouton aurait dû être "submit".

Ici on utilise uniquement le bouton en tant qu'entité graphique. On aurait pu le remplacer par une image. On utilise ainsi un bouton de type "button" qui indique au navigateur d'afficher une entité qui aura l'apparence d'un bouton.

- Après click sur le bouton, celui-ci devra disparaître. Pour cela on utilise la syntaxe suivante dans la partie JS :

```
let bouton = document.querySelector("#bouton");  
bouton.style.display='none';
```

- Pour le fond d'écran, choisir une image de grande taille (plus de 1200 px de large et haut) et utiliser les propriétés css suivantes :

```
background-image: url("fond2.jpg");  
background-size:cover;
```

- Vérifier le bon fonctionnement avec une largeur d'écran plus petite.

⇒ Transférer ces fichiers *html*, *css* et *image* sur votre espace du site nsibrantly.fr et créer un lien sur votre site pour pouvoir y accéder. Vérifier le bon fonctionnement sur votre smartphone.