

Un clic sur une image

Composant essentiel du DHTML, JavaScript permet de réagir facilement au comportement du pointeur sur la page. Une petite fonction permet, par exemple, de répondre à un clic sur une image par le remplacement de celle-ci et l'affichage d'un texte. A travers votre page Web, vous souhaitez communiquer de courts messages affichés à la suite d'un clic sur un bouton. Un bouton ayant été activé, vous souhaitez qu'il change d'aspect. Dans l'en-tête de la page (entre <HEAD>et </HEAD>) prend place la définition de la fonction `modif_aff` (modification d'affichage). Cette fonction travaille à partir d'un bouton et d'un texte. Le bouton est tout simplement une image (dont vous adapterez le nom). Quant au texte, il s'agit d'en activer ou désactiver l'affichage grâce au paramètre `Display`. Parmi les petites choses à remarquer, notez que la "sensibilité" du bouton au

pointeur est mise en évidence par le changement d'aspect du pointeur qui, grâce à `style="cursor:hand"` devient une main en cas de survol de l'image. Enfin la fonction `modif_aff` qui elle-même affiche le texte identifié par `txtmasq`.

Exercice :

Vous avez besoin de connaître les bases du JavaScript pour réaliser cet exercice :

Complément – Aide

```
ex : fonction modif_aff(bouton,texte)
{
  if (texte.style.display=="none")
  {
    bouton.src='image1.gif';
    texte.style.display="";
  }
  else
  {
    bouton.src='image2.gif';
    ...;
  }
}
```

```
<IMG SRC ="image2.gif" id=boutonPlus1...
OnClick="modif_aff(boutonPlus1,txtmasq)
<div
  style="display:none" id=txtmasq>
  ...
</div>
```



La page dans état initial : une partie du texte attend un clic sur l'image pour être affiché.



Après un clic sur l'image, le texte masqué est affiché et l'image est remplacée.