

1. Boite de dialogue

étape 1 : Il suffit d'utiliser `x.innerHTML`

étape 2 : Il faut utiliser une structure conditionnelle : `if () {x.innerHTML=texte;} else { }`

2. Survol de la souris - modifier la taille

Définir une variable pour stocker l'élément image avec `document.getElementById("image");`

Changer son style : `x.style.width=Largeur+"px";`

Les variables `Largeur` et `hauteur` sont passées en arguments. Jetez un oeil au fichier `activite12.html`, il est déjà complété.

3. Couleur de fond de la page

étape 1 :

Dans le fichier html : ajouter un `onclick="affichage()"` au bon endroit.

Dans le fichier `activite1.js` :

une variable `let couleur` qui prendra la valeur retournée par la fonction `randomCouleur()`

on modifie le fond de la page avec `document.body.style.background=couleur;`

étape 2 :

dans le fichier html : `<p id="texte5"> id='texte5'</p>`

dans le fichier `activite1.js` : une variable qui stocke l'élément avec `document.getElementById("texte5")`

puis on utilise `innerHTML`