

AJAX - Enoncé 5

D.Moreaux

17 novembre 2024

Résumé

Utiliser des closures pour des gestionnaires d'événements générés en série.

1 Edition

Dans les différents écrans de l'éditeur, ajouter la fonctionnalité d'édition.

Pour les objets, seule la description pourra être modifiée (la modification de la position de départ ou du mot associé se faisant au niveau du tableau principal).

Pour les mots et les déplacements, l'édition ne sera pas proposée (il faudra effacer l'entrée et la recréer)

Quand on cliquera sur l'icône, une fonction sera chargée d'appeler un pop-up d'édition (qui peut être le même que celui de création, attention cependant à la sauvegarde). Une fois la sauvegarde faite, on rafraîchira l'affichage.

2 Nouveau déplacement

On ajoutera un formulaire qui permettra de créer un nouveau déplacement. Il faudra récupérer les listes de pièces et de mots afin d'afficher des listes déroulantes pour l'origine, la destination et le mot utilisé.

Une façon de faire est d'utiliser les informations récupérées lors du chargement de l'écran en question et de les conserver dans la closure du gestionnaire d'événement (qui devra être alors régénéré à chaque accès à l'écran en question).

3 Listes pour les objets et déplacements

On ajoutera des gestionnaires d'événements *onchange* sur les listes qui permettent de choisir une pièce et un mot afin que les changements soient automatiquement envoyés au serveur.

4 Effacement

Au niveau des écrans de vocabulaire et de mouvement, on ajoutera l'effacement des entrées.

5 Complément/Errata au projet 4

La liste des états et des actions a été un peu revue.

5.1 Pour les actions

NOOP No Operation. Retourne sans rien faire.

TEXT Affiche un texte avec ou sans effacement de l'écran

CMD Permet l'entrée d'une commande

RESET Indique au navigateur que le jeu est initialisé

LOGOUT Force un logout sur le navigateur

PAUSE Attends un délai fourni (en ms). Si le délai vaut 0, attend indéfiniment. Le délai est terminé si une touche est enfoncée.

YESNO Affiche une boîte de dialogue oui/non.

SAVESLOT Permet d'afficher les slots de sauvegarde disponibles.

5.2 Pour les états de la machine d'état

INIT Initialisation du système

DESC Envoyer la description

TBL Traite une table (action/status). Des variables de sessions indiqueront la table, l'entrée et la ligne d'instruction concernées

CMD Traite la commande entrée par l'utilisateur

QUIT Attend la réponse oui/non quand l'instruction QUIT est rencontrée

END Attend la réponse oui/non quand l'instruction END est rencontrée

LOAD Attend le slot de sauvegarde à charger

SAVE Attend le slot de sauvegarde dans lequel sauver