

## TD - Timer

# JavaScript

---

Dans cet exercice, vous allez réaliser un Timer.

Nous allons pouvoir réviser les notions de conditions, de fonctions, et d'intervalles.

Voici comment va se dérouler notre Timer :

- Un bouton s'affiche sur la page proposant de "Lancer le décompte"
- L'utilisateur clique sur ce bouton, qui va lancer une fonction `start()`, qui s'occupera de créer un intervalle sur la fonction `counter()` toutes les secondes, pendant 10 secondes.
- La fonction `counter()`, lorsqu'elle est appelée :
  - Décrémenter, retire 1, à une variable, qui contient comme valeur 10
  - Vérifiera si cette variable est différente de 0, pour afficher dans la page le nombre de secondes restantes
  - Sinon, si la variable vaut 0, appellera la fonction `stop()`, qui aura pour but d'arrêter l'intervalle

Avant de commencer

Vérifiez que vous avez bien lié votre fichier html avec votre fichier JavaScript.

## Etape 1

Créez un bouton, avec le texte « Lancer le décompte », dans votre page HTML.

## Etape 2

Récupérez grâce à JavaScript, votre élément button, et stockez-le dans une variable btn.

## Etape 3

Ajoutez un événement sur votre bouton, qui se déclenche au clic, et qui appellera la fonction start().

## Etape 4

Créez une fonction start() qui aura pour but de créer une variable stockant un intervalle. Cet intervalle doit appeler une fonction counter() toutes les secondes. Je vous conseille d'initialiser toutes vos variables à l'extérieur de vos fonctions pour pouvoir les utiliser partout (hors, évidemment, la variable qui contient notre intervalle).

## Etape 5

Créez une fonction counter() qui décrémente dans un premier temps la variable secondes. Créez cette variable en dehors de votre fonction. Puis, vérifiez si cette variable vaut 0. Si c'est le cas, appelez la fonction stop(), sinon, affichez dans la page HTML, grâce à JavaScript, le nombre de secondes restantes.

## Etape 6

Créez une fonction stop() qui arrêtera l'intervalle et qui se chargera d'écrire "Stop !" dans la page.