

## Partie 2 – Les conditions

### Exercice 1

Créer une variable "age" et lui donner une valeur.

A l'aide d'une condition, si ce nombre est supérieur à 18, afficher dans la console le message "Vous êtes majeur", sinon, "Vous êtes mineur".

Bonus : Ecrire la même condition sous forme de condition ternaire

### Exercice 2

Créer une variable "num" et lui donner une valeur.

Si elle est paire, afficher dans la console "Le nombre est pair", sinon afficher "le nombre est impair".

Bonus : Ecrire la même condition sous forme de condition ternaire

### Exercice 3

Créer une variable "mark" et lui donner une valeur.

- Si sa valeur est entre 0 et 3 afficher dans la console "Mauvais"
- Si sa valeur est entre 4 et 5 afficher dans la console "Moyen"
- Si sa valeur est entre 6 et 7 afficher dans la console "Assez Bien"
- Si sa valeur est entre 8 et 9 afficher dans la console "Bien"
- Si sa valeur est égale à 10 afficher dans la console "Excellent"

### Exercice 4

Créer une variable "day" et lui attribuer une valeur entre 1 et 7.

A l'aide d'un switch, afficher dans la console:

- "Lundi" si day est égal à 1
- "Mardi" si day est égal à 2
- "Mercredi" si day est égal à 3
- "Jeudi" si day est égal à 4
- "Vendredi" si day est égal à 5
- "Samedi" si day est égal à 6
- "Dimanche" si day est égal à 7

### Exercice 5

Créer une variable "value" et lui affecter une valeur.

Ecrire une phrase dans la console précisant le type de la valeur : "La valeur entrée est une chaîne".

Tester avec des valeurs de type chaîne, nombre et booléen.

