

TP JAVASCRIPT

Resolution des équations du second degré

⌚ 02:00

✓ nouvelle Equation

x^2 + x + =

✓ Afficher

On veut réaliser un jeu de résolution des équations de second degré

- 1) Ecrire le code HTML/CSS qui permet de réaliser la figure ci-dessus
- 2) Ecrire une fonction javascript **startTimer(minutes)**, qui permet de réaliser un timer qui a en paramètre le nombre de minutes et qui appelle une fonction calculResultat() à la fin du timer.
- 3) Ecrire une fonction **start()** qui permet de générer 3 entiers aléatoirement et les insérer dans les inputs readOnly puis appeller **startTimer(2)** avec deux minutes en paramètre.
- 4) Ecrire une fonction **calculResultat()** qui permet de lire les inputs, puis afficher le/les résultats
- 5) Associer l'évènement click du Button 'nouvelle Equation' avec la fonction **start()**
- 6) Associer l'évènement click du Button 'afficher resultat' avec la fonction **calculResultat()**