

1. Nous pouvons observer qu'un message d'erreur apparaît car il est impossible de réassigner une constante une fois initialisée.

```
> const pi = 3.14;
< undefined
> pi = 4;
✖ ▶ Uncaught TypeError: Assignment to constant variable.
   at <anonymous>:1:4
```

2. Les variables qui se nomment variable1, variable2, variable3 sont du type "number" car ces dernières correspondent à un nombre. La variable qui se nomme variable4 est de type "object" car nous l'avons initialiser avec le type object.

```
> var variable1 = 2;
< undefined
> let variable2 = 4;
< undefined
> variable3 = 6;
< 6
> const variable4 = { valeur: 20 }
< undefined
> typeof variable1;
< 'number'
> typeof variable2;
< 'number'
> typeof variable3;
< 'number'
> typeof variable4;
< 'object'
>
```

3. fait sur la console.

```
> let nombre1 = 10;
< undefined
> let nombre2 = 5;
< undefined
> nombre2 = nombre2 * nombre1;
< 50
> nombre2
< 50
```

4. Nous n'obtenons pas le résultat obtenu car la multiplication est prioritaire dans un calcul. Nous obtenons ainsi 50 pour le périmètre. Or il faudrait que le résultat obtenu soit 80. En ajoutant les parenthèses donnant ainsi la priorité à l'addition, nous obtenons le bon résultat.

```
> let longueur = 30;  
↵ undefined  
> let largeur = 10;  
↵ undefined  
> let perimetre = longueur + largeur * 2;  
↵ undefined  
> perimetre  
↵ 50  
> let perimetre = (longueur + largeur) * 2;  
↵ undefined  
> perimetre  
↵ 80  
>
```