

Exercices – Série 2

Créez pour chaque exercice un fichier html et joignez-y un fichier js
Poser une question

Poser une question à l'utilisateur

La méthode [window.prompt\(\)](#) affiche une boîte de dialogue, éventuellement avec un message, qui invite l'utilisateur à saisir un texte. Le nom de la classe « windows » n'est pas obligatoire.

```
let signe = prompt("Quel est votre signe astrologique ?");  
// affiche une pop-up demandant le signe astrologique et affecte  
// la réponse à la variable signe  
if (signe.toLowerCase() == "verseau")  
// teste si le signe (tout est mis en minuscule) a la valeur "verseau"  
// dans l'affirmative, affiche un message dans la console développeur  
{  
  console.log("Oh ? moi aussi je suis verseau :)");  
}
```

Attention le retour est une chaîne de caractère

Écrire un programme javascript qui demande à l'utilisateur de taper son nom et de lui afficher son nom avec le message de bienvenue.

Exercice n°1. Faire une salutation personnalisée

Écrire un programme javascript et demandez le prénom et l'âge de l'utilisateur.

- Ajoutez un an à cet âge
- Affichez dans la console du navigateur la phrase suivante « je m'appelle ... et j'ai ... ans l'année prochaine ».

Exercice n°2. Demander les dimensions d'un rectangle

Écrire un programme javascript et demandez une longueur et une largeur à l'utilisateur

- Créez la variable surface et affectez-lui la valeur de la surface (longueur*largeur)
- Affichez dans la console du navigateur la phrase suivante : « le rectangle de longueur ... cm et de largeur ... cm a pour surface ... cm2 »

Exercice n°3. Convertir des températures

Écrire un programme javascript et demandez une température en celsius à l'utilisateur.

- Créez la variable temperatureKelvin et affectez la valeur de la température en kelvin.
- Affichez dans la console du navigateur la phrase suivante : « la temperature de ... °Celsius vaut ... en Kelvin »

Exercice n°4. Manipulation des variables

Tester des valeurs

L'instruction [if](#) exécute une instruction si une condition donnée est vraie ou équivalente à vrai. Si la condition n'est pas vérifiée, il est possible d'utiliser une autre instruction.

```
let signe = prompt("Quel est votre signe astrologique ?");  
// affiche une pop-up demandant le signe astrologique et affecte
```

```
// la réponse à la variable signe
if (signe.toLowerCase() == "verseau")
// teste si le signe (tout est mis en minuscule) a la valeur "verseau"
// dans l'affirmative, affiche un message dans la console développeur
{
  console.log("Oh ? moi aussi je suis verseau :)");
}
```

Écrire une condition

Pour comparer des valeurs numériques, vous pouvez utiliser les opérateurs de comparaison « < », « > », « >= », « <= », « == », « != » ou « <> ».

```
if (a > 0) {
  //bloc exécuté quand le test est vérifié
  result = 'positive';
} else {
  // bloc exécuté dans le cas contraire
  result = 'NOT positive';
}
```

On peut utiliser le « ET » et le « OU » de l'algèbre de Boole : « || » est OU et « && » est ET

```
if ((a > 0) || (a == 0)) {
  //bloc exécuté quand le test est vérifié :
  //(a est strictement positif) OU (a vaut 0)
  result = 'positive';
} else {
  // bloc exécuté dans le cas contraire
  result = 'NOT positive';
}
```

Créez une page index.html et un fichier script contenant le code permettant de :

- Faire saisir deux nombres (x et y) à l'utilisateur
- Afficher dans le paragraphe avec l'identifiant p1 le message suivant :
 - si x > y alors afficher "x est plus grand que y"
 - si x <= y alors afficher "x est plus petit que y"

Modifier le contenu d'un paragraphe HTML

Soit le paragraphe avec l'identifiant p1 en HTML

```
<p id="p1"></p>
```

Pour modifier son contenu depuis le JavaScript :

- Récupérer l'objet HTML
- Modifier la propriété innerHTML

Comment faire ?

```
let paragraphe = document.getElementById("p1"); // récupérer l'élément HTML
paragraphe.innerHTML="Message";// modifier la propriété innerHTML
```

Et voilà