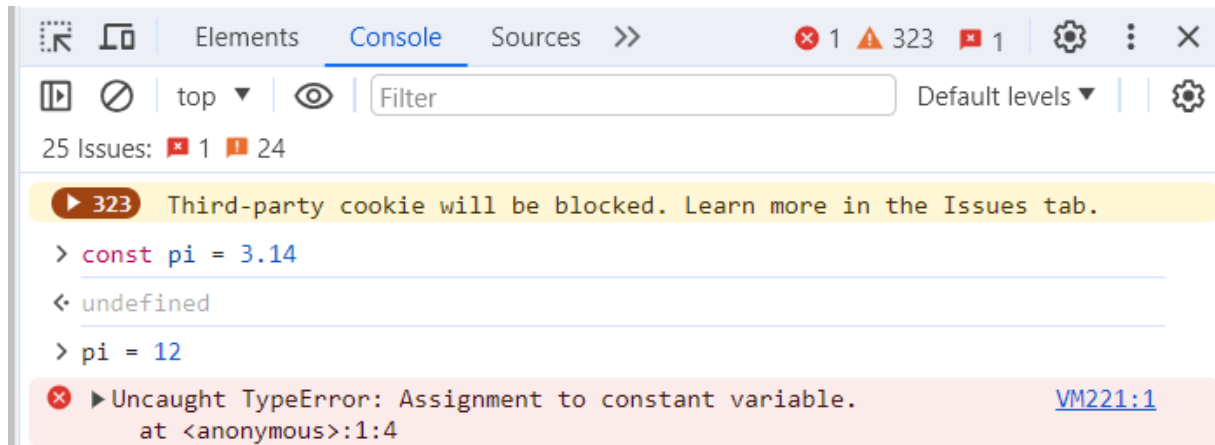


### Exercice Numéro 3 de Programmation pour les Humanités Numérique

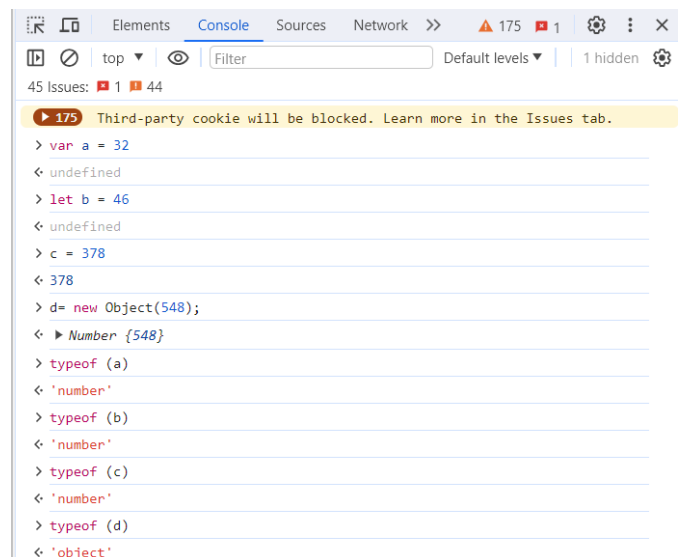
1)



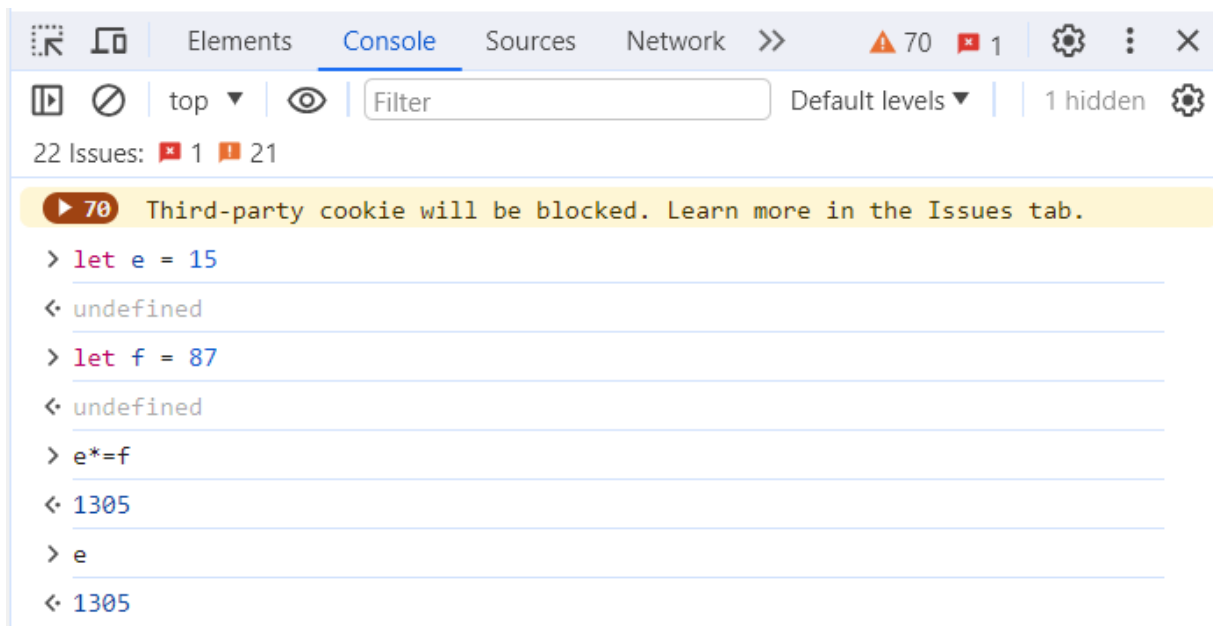
J'observe que lorsque la constante pi s'est vu assigné un valeur (ici 3.14) on ne peut plus changer la valeur, car une constante est une valeur qui ne peut pas être modifié.

2)

Lorsque j'affiche le type de chaque variable j'observe que les trois premières(a, b etc) sont de types « number » alors que la dernière (d) est de type « object »



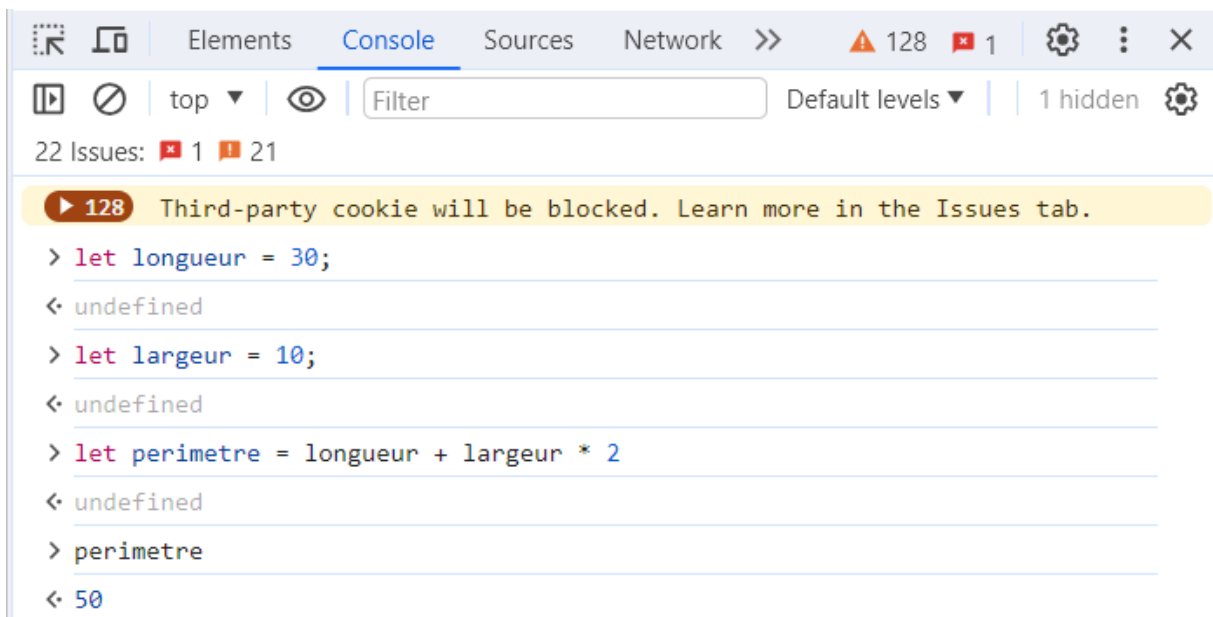
3)



The screenshot shows a web browser's developer console with the 'Console' tab selected. At the top, there is a warning icon (yellow triangle) and a message: '70 Third-party cookie will be blocked. Learn more in the Issues tab.' Below this, the console shows a series of JavaScript commands and their outputs:

```
> let e = 15
< undefined
> let f = 87
< undefined
> e*=f
< 1305
> e
< 1305
```

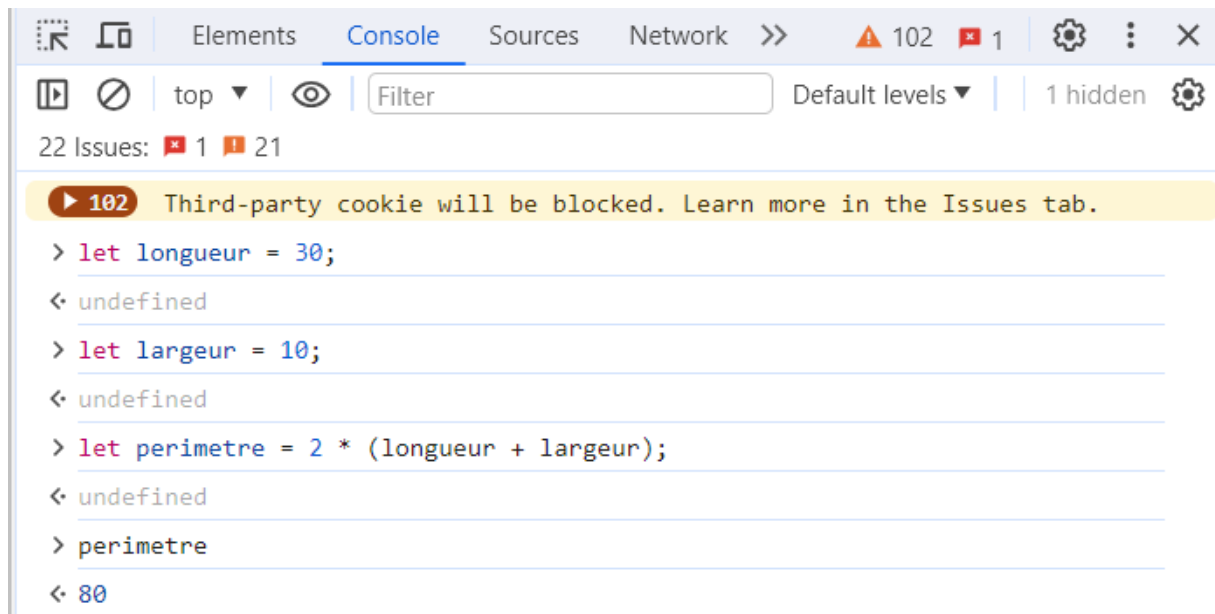
4)



The screenshot shows a web browser's developer console with the 'Console' tab selected. At the top, there is a warning icon (yellow triangle) and a message: '128 Third-party cookie will be blocked. Learn more in the Issues tab.' Below this, the console shows a series of JavaScript commands and their outputs:

```
> let longueur = 30;
< undefined
> let largeur = 10;
< undefined
> let perimetre = longueur + largeur * 2
< undefined
> perimetre
< 50
```

Le résultat obtenu n'est pas celui attendu, car ce n'est pas le calcul permettant de trouver le périmètre d'un rectangle. Il faut que la longueur et la largeur soit tout les deux multiplié par deux, alors qu'ici, seule la largeur est multipliée par deux.



The screenshot shows a web browser's developer console with the 'Console' tab selected. At the top, there are icons for Elements, Console, Sources, and Network. The console header shows '22 Issues: 1 error, 21 warnings'. A yellow warning bar at the top of the console area states: '102 Third-party cookie will be blocked. Learn more in the Issues tab.' Below this, the console displays the following JavaScript code and its output:

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

Voici la bonne façon de calculer le périmètre d'un rectangle.

Les largeur et longueurs sont d'abord additionnés, puis le résultat est multiplié par deux se qui donne le bon résultat du périmètre