



Jour 2



Créer un fichier pour chaque exercice à l'intérieur du dossier javascript/jour-2

01 - Number

- Créez une variable `integer` et donnez lui la valeur `102`
- Créer une variable `float` et donnez lui la valeur `13.9` (🚗 on utilise le point pour les décimaux quand on code !)
- Affichez dans la console

02 - Convert

- Créez une variable `basic` de valeur `34`

- Créez une variable `stringified` qui contient la version string de `basic`
- Affichez `stringified` dans la console



Si malencontreusement, le formateur a oublié cette partie dans le cours, pensez soit à regarder le cours sur les nombres, soit à lui demander

03 - Round

- Créez une variable `num` de valeur `1.5`
- Créez une variable `rounded` qui contient l'arrondi de `num`
- Affichez `rounded` dans la console

04 - Arithmétique

- Créer une variable `test` de valeur `12` et une variable `bis` de valeur `5`
- Utilisez tous les opérateurs arithmétiques sur ces variables et affichez les résultats

```
console.log(test + bis); // retournera 17
// ...
```

05 - Comparaison

- Créez une variable `test` de valeur `143` et une variable `bis` de valeur `219`

- Utilisez tous les opérateurs de comparaison avec ces variables et affichez les résultats

```
console.log(test > bis); // retournera false
// ...
```

06 - Condition

- Créez une variable `limit` de valeur `50` et une variable `score` de valeur `64`
- Créez une condition : si le score est supérieur ou égal à la limite, affichez "Ok good !", sinon affichez "Oh nooo..."
- Changez la valeur de score pour changer le résultat

07 - Condition II

- Créez une variable `password` de valeur `"azerty"`
- À l'aide d'une condition, affichez "The password is secure" si `password` a une longueur plus grande que 5

08 - Condition III

- Combinez les deux conditions précédents (exercices 6 et 7)
- Afficher "Everything is good" si les deux conditions sont vraies
- Afficher "Something is good" si une des deux conditions est vraie

- Afficher "Nothing is good" si aucune des deux conditions n'est vraie

★ Bonus

- Créez une variable `random` qui contient une valeur aléatoire entre 1 et 6 (nombres entiers seulement)
- À l'aide d'une condition, affichez "Yes I win !" si `random` est égal à 6, et "So close..." dans les autres cas

★★ Bonus II

- Créez une variable `month` de valeur `"January"`
- À l'aide d'un switch, affichez "Winter", "Spring", "Summer" ou "Fall" selon la valeur du mois
- Changez la valeur de `month` pour changer le résultat

★★★ Bonus III

- Créez une variable `roundedNumber` de valeur `3.6`
- En utilisant uniquement `Math.floor()`, `Math.ceil()`, des opérations mathématiques et un `if () {} else {}` reproduisez le comportement de `Math.round()`
- Changez la valeur de `roundedNumber` pour tester l'algorithme que vous avez créé avec les valeurs `3.3`, `3.8` et `12.4` et vérifiez que ça marche bien dans tous les cas.

- Une fois fini, rajoutez un autre algorithme pour obtenir le même resultat mais en convertissant `roundedNumber` en string et en utilisant `substring`

★★★★ Bonus IV

- On va commencer a faire des choses un peu plus concretes (et donc plus compliquées!) et a programmer une intelligence artificielle (mot qui fait peur mais ne vous inquietez pas)
- Commencer par creer un compte sur [CodinGame](#) et partager votre pseudo à votre formateur préféré
- Essayer de résoudre le problème suivant: [Thor vs Thunder](#)