



Jour 3



Créer un dossier pour le jour et un fichier pour chaque exo, faites comme d'habitude !

01 - Array

- Créez une variable `fruits` qui contiendra un tableau avec les valeurs `"mango"`, `"lemon"` et `"blueberry"`
- Affichez `fruits` dans la console
- Bonus: essayez `console.table(fruits)`

02 - Access

- Créez une variable `ingredients` qui contiendra un tableau avec les valeurs `"eggs"`, `"milk"` et `"butter"`
- Faites apparaître `"milk"` dans la console
- Faites apparaître l'index de `"butter"` dans la console

03 - Add and Remove

- Créez une variable `objects` qui contiendra un tableau avec les valeurs `"pen"`, `"book"` et `"lamp"`
- Ajoutez `"chair"` au début du tableau puis affichez le résultat
- Enlevez `"lamp"` puis affichez le résultat
- Ajoutez `"laptop"` à la fin du tableau puis affichez le résultat
- Enlevez `"chair"` puis affichez le résultat

04 - Order

- Créez une variable `numbers` qui contiendra un tableau avec les valeurs `4`, `10`, `8`, `12` et `6`
- Inversez l'ordre des éléments de `numbers` puis affichez le résultat
- Rangez les éléments de `numbers` dans l'ordre croissant puis affichez le résultat

05 - Boucle

- Créez une variable `total` de valeur `0` et une variable `limit` de valeur `10`

- À l'aide d'une boucle for allant de `0` à `limit`, augmentez la valeur de `total` en lui ajoutant la valeur de `i` (`i` est l'index de votre boucle)
- Affichez la valeur de `total` après votre boucle, total doit valoir $55 = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + 10$

06 - Reverse

- Créez une variable `sentence` valant "Hello Konexio !"
- A l'aide d'une boucle for et sans utiliser la fonction `.reverse()`, faites en sorte d'afficher l'inverse de votre variable `sentence` ("! oixenoK olleH")

★ Bonus

- Créez une boucle qui part de 0 et s'arrête à 100
- À chaque itération :
 - Si `i` est un multiple de 3 \Rightarrow affichez "fizz"
 - Si `i` est un multiple de 5 \Rightarrow affichez "buzz"
 - Si `i` est un multiple de 3 et 5 \Rightarrow affichez "fizzbuzz"
 - Si `i` est un multiple de 7 \Rightarrow ne l'affichez pas
 - Sinon, affichez la valeur de `i`

★★ Bonus II

- Reproduisez l'exercice 5 avec une boucle while

★★★ Bonus III

- Créez un tableau avec le nom de chacun de vos camarades de promo

- Affichez aléatoirement le nom de la personne tiré au sort

★★★★ Bonus IV

- Créez un tableau vide
 - Avec une boucle for, ajoutez 20 entiers aléatoires entre 0 et 100
- Affichez ce tableau
- Avec une deuxième boucle for, trouvez l'entier le plus grand de votre tableau (pas le droit d'utiliser Math.max)