

### Étape 1 : Création et utilisation de fonctions simples

1. Créez un fichier `functions.js`.
2. Dans ce fichier, définissez une fonction appelée **`greet`** qui prend un paramètre **`name`** et affiche un message de salutation dans la console.
3. Invoquez la fonction **`greet`** avec différents noms en tant qu'argument.

### Étape 2 : Fonctions avec paramètres multiples

1. Créez une fonction appelée **`calculate`** qui prend trois paramètres : **`num1`**, **`num2`** et **`operator`**.
2. À l'intérieur de la fonction, effectuez les opérations appropriées en fonction de l'opérateur passé en argument (addition, soustraction, multiplication, division).
3. Invoquez la fonction **`calculate`** avec différentes paires de nombres et opérateurs.

### Étape 3 : Fonctions avec valeurs de retour

1. Créez une fonction appelée **`calculateArea`** qui prend les dimensions d'un rectangle (**`longueur`** et **`largeur`**) en tant que paramètres et retourne l'aire du rectangle.
2. Invoquez la fonction **`calculateArea`** avec différentes dimensions et affichez le résultat.

### Étape 4 : Fonctions imbriquées

1. Créez une fonction principale appelée **`outer`** qui appelle une fonction imbriquée appelée **`inner`**.
2. La fonction **`inner`** devrait simplement afficher un message.
3. Invoquez la fonction principale **`outer`** pour voir comment les fonctions imbriquées fonctionnent.

### Étape 5 : Expérimentation et utilisation avancée

1. Expérimentez avec la portée des variables à l'intérieur et à l'extérieur des fonctions.
2. Créez une fonction qui génère un nombre aléatoire entre une plage donnée.
3. Créez une fonction qui renvoie le plus grand élément d'un tableau.