

Étape 1 : Création et manipulation d'objets

1. Créez un fichier **objects.js**.
2. Dans ce fichier, créez un objet **personne** qui représente une personne avec des propriétés telles que **nom**, **âge** et **profession**.
3. Ajoutez une méthode à l'objet **personne** qui affiche une introduction basée sur les propriétés.
4. Créez plusieurs instances de l'objet **personne** avec des valeurs différentes et appelez la méthode d'introduction.

Étape 2 : Objets Math

1. Utilisez l'objet Math pour effectuer des opérations mathématiques telles que l'arrondi, la racine carrée et le calcul de la puissance.
2. Utilisez l'objet Math pour générer des nombres aléatoires dans une plage spécifiée.

Étape 3 : Objets Date

1. Créez une fonction qui affiche la date et l'heure actuelles en utilisant l'objet Date.
2. Utilisez l'objet Date pour calculer la différence entre deux dates et affichez le résultat en jours.

Étape 4 : Manipulation d'objets String

1. Créez une fonction qui prend une chaîne de caractères en tant que paramètre et compte le nombre de caractères qu'elle contient.
2. Utilisez les méthodes de l'objet String pour rechercher et remplacer des sous-chaînes dans une chaîne donnée.

Étape 5 : Expérimentation et utilisation avancée

1. Expérimentez en ajoutant de nouvelles propriétés et méthodes à vos objets personnalisés.
2. Explorez d'autres propriétés et méthodes des objets Math, Date et String pour résoudre des problèmes plus complexes.