

Étape 1 : Création de variables et opérations

1. Créez un fichier **variables_operators.js**.
2. Dans ce fichier, déclarez quelques variables pour représenter différents types de données (nombre, chaîne de caractères, booléen).
3. Effectuez des opérations arithmétiques (addition, soustraction, multiplication, division) en utilisant ces variables.
4. Utilisez des opérateurs de comparaison pour comparer les valeurs des variables.

Étape 2 : Manipulation de tableaux

1. Créez un tableau appelé fruits contenant quelques noms de fruits.
2. Ajoutez un nouveau fruit à la fin du tableau en utilisant la méthode **push()**.
3. Supprimez un élément du tableau en utilisant la méthode **splice()**.
4. Utilisez une boucle for pour parcourir le tableau et afficher chaque fruit.

Étape 3 : Structures de contrôle

1. Écrivez une fonction qui prend un âge en argument et retourne un message indiquant si la personne est majeure ou mineure.
2. Écrivez une boucle **for** qui affiche les nombres de 1 à 10.
3. Écrivez une boucle **while** qui calcule la somme des entiers de 1 à 10.
4. Utilisez une structure **if...else** pour vérifier si un nombre est pair ou impair.

Étape 4 : Expérimentation

- Expérimentez en modifiant les valeurs des variables, en ajoutant plus d'éléments au tableau, ou en créant d'autres scénarios d'utilisation des structures de contrôle.