

# PISCINE JS

**01 - Consigne :** Déclarez une variable appelée `monNom` et attribuez-lui votre nom. Ensuite, affichez le contenu de cette variable dans la console.

**02 - Consigne :** Écrivez un programme qui compare deux variables `a` et `b`. Si elles sont égales, le programme doit retourner `true`, sinon il doit retourner `false`. Test de la fonction avec différentes valeurs.

**03 - Consigne :** Écrivez une fonction nommée `afficherIsString` qui prend un paramètre. Si ce paramètre est de type chaîne de caractères, la fonction doit le retourner. Ensuite, appelez cette fonction avec différents types de paramètres et affichez le résultat dans la console.

**04 - Consigne :** Utilisez d'abord une boucle `for` pour parcourir le tableau `livresPhilosophiques` et afficher chaque élément dans la console. Ensuite, utilisez la méthode `forEach()` pour réaliser la même tâche.



```
let livresPhilosophiques = [  
  "Critique de la raison pure",  
  "Le Banquet",  
  "Méditations métaphysiques",  
  "Le Mythe de Sisyphe",  
  "Phénoménologie de l'esprit"  
];
```

**05 - Consigne :** Vous disposez d'un tableau contenant cinq livres philosophiques. Écrivez un programme pour récupérer le livre qui se trouve à l'avant-dernière position du tableau.



```
let livresPhilosophiques = [  
  "Critique de la raison pure",  
  "Le Banquet",  
  "Méditations métaphysiques",  
  "Le Mythe de Sisyphe",  
  "Phénoménologie de l'esprit"  
];
```

**06 - Consigne :** Vous disposez d'un tableau d'objets représentant cinq personnages. Chaque objet contient les propriétés `stamina`, `strength`, `vitesse` et `defense`. Affichez seulement les propriétés du personnage Ichigo.

```
let personnages = [  
  { nom: "Ippo", stamina: 80, strength: 85, vitesse: 75, de  
  { nom: "Luffy", stamina: 85, strength: 80, vitesse: 90, d  
  { nom: "Ichigo", stamina: 85, strength: 85, vitesse: 85,   
  { nom: "Naruto", stamina: 80, strength: 85, vitesse: 85,   
];
```

```
{ nom: "Gohan", stamina: 85, strength: 90, vitesse: 80, d  
];
```

**07 - Consigne :** Vous disposez d'un tableau contenant 10 fruits. Écrivez un programme pour inverser l'ordre des éléments de ce tableau.



// Tableau de 10 fruits

```
let fruits = ["pomme", "banane", "orange", "kiwi", "fraise", "raisin",  
"mangue", "ananas", "citron", "pastèque"];
```

**08 - Consigne :** Écrivez un programme qui inverse l'ordre des lettres de l'alphabet.