**Exercice 1 : nous allons reprendre quelques exercices du labo 1 en javaScript**

1. Modifier l’algorithme de la calculatrice simple afin qu’elle puisse effectuer en plus des additions et des soustractions, des opérations de multiplications et de divisions. Assurez-vous que l’on ne puisse diviser par zéro.
2. Écrire un algorithme qui permet d’échanger le contenu de deux variables
3. Écrire un programme qui permet d’afficher le maximum parmi 2 nombres entrés par l’utilisateur.

**Exercice 2** :

Permettre à l’utilisateur d’entrer la longueur et la largeur d’un rectangle, affichez par la suite le périmètre et la surface de ce rectangle

**Exercice 3 :**

Permettre à l’utilisateur d’entrer le radius d’un cercle, et calculer sa surface et son périmètre, afficher le résultat dans le format de deux chiffre après la virgule.

**Exercice 4 :**

Permettre à l’utilisateur d’entrer son âge, si l’âge entré est >18ans alors un message est affiché indiquant son âge ainsi que la décision s’il est majeur ou non.

Utilisez la condition ternaire

**Exercice 5 :**

Permettre à l’utilisateur d’entrer un chiffre et selon ce chiffre afficher le mois correspondant.

Utilisez la structure de décision Switch

Par exemple : si l’usager entre 1 afficher le mois numéro 1 correspond à janvier

**Exercice 6 :**

Dans le même contexte des mois, permettre à l’utilisateur d’entrer cette fois ci le mois en lettre et le système affiche si ce mois-là est composé de 30 jours, de 31 jours ou de 28 jours dans le cas du mois de février.

**Exercice 7 :**

Un peu à la manière des jeux vidéo, votre programme demande d’abord à l’usager de lui fournir les coordonnées d’une zone rectangulaire à l’écran. Vous devez fournir les coordonnées x et y du point sa longueur et sa largeur.

Cette zone ayant été définie, votre programme demande alors à l’usager de lui fournir un autre point (une valeur de x et une valeur de y) et il doit indiquer si le point est dans la zone entrée précédemment ou non.

Exemple de position de la cible