

1. Initialiser une constante pi = 3,14

Assignez-lui une nouvelle valeur, que se passe-t-il?

La valeur ne peut pas être changée cela indique une erreur..

```
> const pi= 3.14;
< undefined
> pi = 10
✖ ▶ Uncaught TypeError: Assignment to constant variable. VM340:1
   at <anonymous>:1:4
> pi
< 3.14
> pi = 20
✖ ▶ Uncaught TypeError: Assignment to constant variable. VM370:1
   at <anonymous>:1:4

> const pi = 3.14;
< undefined
> typeof (pi)
< 'number'
> pi= new Type(10);
✖ ▶ Uncaught ReferenceError: Type is not defined VM411:1
   at <anonymous>:1:1
```

2. Déclarer et initialiser quatre variables correspondant à des nombres différents:

- une avec var uniquement;
- une avec let uniquement;
- une avec le nom de la variable uniquement;
- une avec le type d'objet.

Afficher le type de chaque variable, est-ce le même ? Si non, pourquoi selon vous ?

```

> var play = 10;
< undefined
> let valo = 2.3;
< undefined
> const insane = 80;
< undefined
> let jouer = new Number(90)
< undefined
> typeof play
< 'number'
> typeof (valo)
< 'number'
> typeof (insane)
< 'number'
> typeof (jouer)
< 'object'

```

Oui cela est la même pour les trois premier appart le dernier car il possède l'objet = "Number".

3. Déclarer et initialiser deux variables correspondant à deux nombres différents. Assigner une nouvelle valeur à l'une des variables en la multipliant par la seconde.

```

> let lumine= 45;
< undefined
> let gaming=72;
< undefined
> lumine = lumine * gaming;
< 3240
> lumine
< 3240

```

4. Admettons qu'on veuille calculer le périmètre d'un rectangle et qu'on pose:
 let longueur = 30;
 let largeur = 10;
 let périmètre = longueur + largeur * 2;

Obtient-on le résultat attendu ? Justifiez et corrigez si nécessaire.

Avant correction

```
> let longueur = 30;
  let largeur = 10;
  let perimetre = longueur + largeur * 2;

< undefined

> perimetre

< 50
```

Non, le résultat n'est pas celui attendu car dans cette formule, la priorité de calcul sera la multiplication donc largeur "10" * 2 = 20 + la longueur "30" = 50

Après correction

```
> let longueur = 30;
  let largeur = 10;
  let perimetre = (longueur + largeur) * 2;

< undefined

> perimetre

< 80
```

J'ai décidé de mettre entre parenthèse "longueur + largeur" pour quel soit la priorité du calcul c'est à dire $30 + 10 = 40 * 2 = 80$.