

# Exercices

Les boucles et nombres aléatoires -4- JS et JQuery

## Consignes du Projet

### Exercice 1 :

- Dans ce défi, vous allez faire en sorte que l'utilisateur (vous !) puisse caresser le chat pour le voir miauler. Première étape : trouver l'élément image du chat et le stocker dans une variable.
- Maintenant, définissez une fonction de retour qui change le texte de la `<div>` 'cat-chat' en 'Miaou', ou tout ce que vous supposez qu'un chat exprimait si on le caressait.
- Finalement, assignez la fonction de retour comme écouteur d'événement pour l'événement 'click' de l'image du chat.
- Tester le résultat dans le navigateur.

### Exercice 2 :

- Cette page Web place une image de moustache au-dessus d'une image de chat quand l'utilisateur clique dessus, mais elle atterrit toujours à 100px à partir du haut et 100px à partir de la gauche. Modifiez la fonction de retour pour utiliser les propriétés d'événement afin de positionner la moustache à l'endroit où l'utilisateur clique.

### Exercice 3 :

- Cette page Web est le commencement d'un jeu de texte à trous. Si vous n'y avez jamais joué, le but est de remplir un ensemble de cases vides avec différents types de mots, afin de générer une histoire à partir de ceux-ci, qui pourrait s'avérer particulièrement drôle.
- Dans cette étape, vous allez terminer le code dans l'écouteur d'événement : trouver les valeurs de chacun des champs d'entrée et écrire une histoire en les utilisant. Pensez à vérifier les erreurs sur la console quand vous jouez avec le jeu.