

GESTION DES BONUS

1. Énoncé

Développer une application JavaScript qui permet de gérer des matières et leurs notes associées en utilisant des inputs pour saisir les données.

2. Instructions

L'application doit :

- A. Permettre à l'utilisateur d'alimenter un tableau d'objets de matières comprenant :
 - Le nom de la matière.
 - La note la plus élevée.
 - La moyenne de la classe.
 - Ma note.
 - Le bonus sera initialement à 0.
- B. Comparez ma note de chaque matière avec la moyenne de la classe et ajuster le bonus selon les règles suivantes :
 - Si la note est supérieure de 3 points à la moyenne de la classe, ajouter 2 au bonus.
 - Si la note est supérieure ou égale à 16.5, ajouter 2 au bonus.
 - Si la note est égale à la note la plus élevée, ajouter 2 au bonus.
- C. Afficher le résultat (le tableau) final dans la console.

Les matières: maths, physique, chimie, français, anglais, science