

# Exercice JavaScript - Xylophone Interactif

## Objectif

Créer un xylophone virtuel permettant de jouer des notes musicales.

## Contraintes techniques

- Ne pas utiliser Canvas
- Utiliser la manipulation du DOM en JavaScript
- Utiliser des structures de contrôle, des tableaux/objets/variables
- Gérer les événements

## Ressources fournies

Fichiers audio disponibles : `Mallet A1.wav` , `Mallet B1.wav` , `Mallet C1.wav` , `Mallet D1.wav` ,  
`Mallet E1.wav` , `Mallet F1.wav` , `Mallet G1.wav` , `Mallet A2.wav`

### Notes musicales :

- A = La, B = Si, C = Do, D = Ré, E = Mi, F = Fa, G = Sol
- Le chiffre indique l'octave (1 = grave, 2 = aigu)

## Fonctionnalités attendues

- Créer les touches du xylophone en JavaScript et les insérer dans le HTML
- Permettre de jouer les notes en cliquant sur les touches avec la souris
- Permettre de jouer les notes avec le clavier
- Jouer les fichiers audio correspondants

## Indications utiles

- Pour jouer un son en JavaScript : `new Audio('chemin/vers/fichier.wav').play()`
- Les événements clavier peuvent être capturés avec `addEventListener('keydown', fonction)`

- Les événements de clic avec `addEventListener('click', fonction)`

## BONUS :

Pourquoi se limiter à un seul instrument, quand on pourrait avoir tout un orchestre ?