

1 Exercice

Voici le listing d'un fichier HTML contenant du code javascript :

```
<html>
<head>
  <title> Exemple javascript</title>
  <!-- balise de script -->
  <script language="JavaScript">
    // definition d'une fonction somme
    function somme(n) {
      var sum=0;
      for (i=1; i<=n; i++) {
        sum+=i
        // ecriture d'une chaine de caractere dans le document courant
        document.write("Pour i = ", i, " ---> somme = ", sum, "<br/>");
      }
      return sum;
    }
  </script>
</head>
<body>
  <script>
    // boite de dialogue avec la fonction prompt
    var nombre=prompt("Somme jusqu'a ?", 10);
    document.write("Somme = ", somme(nombre), "<br/>");
  </script>
</body>
</html>
```

Recopier ce listing afin d'en comprendre le fonctionnement.

2 Exercice

Écrire un script javascript de façon à avoir au chargement d'une page HTML une fenêtre de dialogue demandant le nom de l'utilisateur et affichant dans la barre de titre le nom saisi.

3 Exercice

Écrire une fonction javascript qui affiche la table de multiplication d'une valeur donnée en paramètre. Avant l'appel à la fonction la valeur doit être saisie par l'intermédiaire d'une fenêtre de dialogue.

4 Exercice

Écrire en javascript le jeu « devine ». Le programme choisit un nombre au hasard entre 0 et 100 que l'utilisateur doit deviner en un nombre minimum de coups. Pour cela, il propose des nombres et à chaque proposition le programme répond si la valeur à trouver est plus petite ou plus grande. Quand la valeur est trouvée, on affiche dans une fenêtre le nombre de tentatives effectuées.

Veillez à bien découper votre script en fonctions et à utiliser le bon format de boîte de dialogue en fonction des cas.

Pour la génération aléatoire, vous utiliserez la fonction :

```
//renvoie un nombre pseudo-aleatoire entre min et max
function nbAlea(min, max) {
    var nb = min +(max-min+1)*Math.random();
    return Math.floor(nb);
}
```

Vous pourrez ensuite améliorer le jeu en laissant l'utilisateur choisir l'intervalle de la valeur, en permettant d'effectuer plusieurs parties avec le même intervalle, en ajoutant une gestion du meilleur score obtenu dans la série de parties et en permettant au joueur de quitter une partie en cours.

Pour finir, vous utiliserez vos connaissances en `html` et `css` pour améliorer la mise en page et gérer l'affichage, dans un tableau par exemple, des 5 meilleurs scores.