

Exercice : Utilisation avancée des opérateurs

Tâche 1 : Utilisation de l'opérateur logique `&&`

Vous programmez un jeu RPG, où chaque personnage possède certains niveaux de compétences basés sur la valeur enregistrée dans leur score.

Créez une variable nommée `score` et assignez-lui la valeur `8`.

Utilisez `console.log()` pour afficher la chaîne de caractères "Compétences de niveau intermédiaire :" et comparez la variable `score` à une valeur supérieure à 0 et inférieure à 10 en utilisant l'opérateur `&&`.

Le résultat attendu dans la console doit être : "Compétences de niveau intermédiaire : true".

Tâche 2 : Utilisation de l'opérateur logique `||`

Imaginez que vous programmez un jeu vidéo. Actuellement, vous êtes sur le point de coder des extraits de code liés à la condition de fin de jeu.

Vous devez coder une nouvelle variable nommée `timeRemaining` et lui assigner la valeur `0`. Vous devez également coder une nouvelle variable nommée `energy` et lui assigner la valeur `10`.

Ensuite, vous devez écrire un morceau de code qui pourrait être utilisé pour déterminer si le jeu est terminé, en fonction du fait que la valeur de la variable `timeRemaining` soit égale à 0 ou que la valeur de la variable `energy` soit égale à 0.

Notez que le résultat attendu dans la console doit être : "Jeu terminé : true".

Tâche 3 : Utilisation de l'opérateur modulo `%` pour tester si un nombre est impair

Vous devez coder un petit programme qui prend un nombre et détermine s'il est pair (comme 2, 4, 6, 8, 10).

Déclarez six variables comme suit :

- La première variable, nommée `num1`, doit recevoir la valeur `2`.
- La deuxième variable, nommée `num2`, doit recevoir la valeur `5`.
- La troisième variable, nommée `test1`, doit recevoir le calcul de `num1 % 2`.
- La quatrième variable, nommée `test2`, doit recevoir le calcul de `num2 % 2`.
- La cinquième variable, nommée `result1`, doit être assignée au résultat de la comparaison :
`test1 == 0`.
- La sixième variable, nommée `result2`, doit être assignée au résultat de la comparaison :
`test2 == 0`.

Le résultat attendu dans la console doit être :

Est-ce que 2 est un nombre pair ? true
Est-ce que 5 est un nombre pair ? false

Tâche 4 : Ajouter des nombres en utilisant l'opérateur `+`

Utilisez `console.log()` pour afficher le résultat de l'addition de deux nombres, `5` et `10`, en utilisant l'opérateur `+`.

Le résultat attendu dans la console doit être `15`.

Tâche 5 : Concaténer des nombres et des chaînes de caractères en utilisant l'opérateur `+`

Codez trois variables :

- La première variable doit être une chaîne de caractères avec la valeur suivante :
"Maintenant en ". Nommez-la `now`.
- La deuxième variable doit être un nombre avec la valeur `3`. Nommez-la `three`.
- La troisième variable doit être une chaîne de caractères avec la valeur suivante : "D!".
Nommez-la `d`.

Le résultat attendu dans la console doit être : "Maintenant en 3D!".

Tâche 6 : Utiliser l'opérateur `+=` pour accumuler des valeurs dans une variable

Codez une nouvelle variable et nommez-la `counter`, en lui assignant la valeur `0`.

À la ligne suivante, utilisez l'opérateur `+=` pour augmenter la valeur de `counter` de `5`.

À la ligne suivante, utilisez l'opérateur `+=` pour augmenter la valeur de `counter` de `3`.

Enfin, utilisez `console.log()` pour afficher la valeur de la variable `counter`.

Le résultat attendu dans la console doit être `8`.