

LESSON 6 EXERCISES - BOOLEANS AND IF-STATEMENTS

Note : pour faire ces exercices créez un fichier HTML (comme 6a.html, 6b.html,...)

6a. créez une variable appelée « heure » et enregistrez l'heure actuelle de la journée

(utilisez le format 24 heures et enregistrez-le comme un nombre compris entre 0 et 23)

- **si l'heure est comprise entre 6 et 12, affichez « Bonjour ! »**
- **☐ Si l'heure est comprise entre 13 et 17, affichez « Bon après-midi ! »**
- **☐ Sinon, affichez « Bonne nuit ! »**

6b. En continuant à partir de 6a, essayez de changer la valeur de la variable « heure » pour lui faire afficher des messages différents.

6c. en continuant de 6a, créez une variable appelée « nom » et enregistrez votre nom à l'intérieur (sous forme de chaîne). mettez à jour l'instruction if pour afficher votre nom dans chaque message. par exemple « Bonjour \${nom} ! »

6j. imaginez un parc d'attractions offrant une réduction pour les enfants (6 ans et moins) ou les seniors (65 ans et plus).

- **☐ Créez une variable « age » et enregistrez l'âge d'une personne à l'intérieur.**
- **☐ Créez une instruction if qui vérifie si une personne a droit à une réduction. si c'est le cas, affichez « Remise » dans la console. Sinon, affichez « Pas de remise » dans la console.**

(Remarque : essayez d'utiliser l'opérateur || dans votre solution)

- ☐ Essayez de changer la variable « age » pour afficher différents messages

6e. à partir de 6j, disons que la réduction n'est disponible que s'il ne s'agit pas d'un jour férié. Créez une variable : `const jourFerie = true` ;

- ☐ Mettez à jour le code afin que pour bénéficier d'une réduction, les gens doivent répondre à la condition d'âge et que ce ne soit pas aussi un jour férié
- ☐ Remarque : `&&` a une priorité plus élevée que `||`, vous devrez donc peut-être utiliser des parenthèses `()` pour contrôler quel code est exécuté en premier.
- ☐ Essayez de changer la valeur de `jourFerie` pour afficher différents messages

Nous allons créer un jeu de tirage au sort (créer 1 fichier HTML pour les exercices 6f - 6j)

6f. Générez un nombre aléatoire avec `Math.round()`. enregistrez-le dans une variable

6g. Créez une instruction `if` et vérifiez :

- ☐ Si le nombre est inférieur à 0,5, affichez « pile » dans la console
- ☐ Sinon, affichez « face » dans la console

6h. au lieu d'afficher « pile » ou « face » dans la console, enregistrez le résultat dans une variable appelée « résultat »

6i. disons que nous essayons de deviner le résultat. Créez une variable appelée « deviner » et enregistrez votre prevision (« pile » ou « face »).

- ☐ **Si votre supposition correspond au résultat, affichez « Vous gagnez » dans la console.**
- ☐ **Si votre supposition ne correspond pas au résultat, affichez « Vous perdez ! » dans la**

console.

6j. (challenge) au lieu d'utiliser les instructions if dans les exercices précédents, essayez de les changer en opérateurs ternaires (condition ? A : B)

Challenge Exercises

Configuration : nous allons améliorer le projet cartQuantity. Tout d’abord, faites une copie du projet de l’exercice 5k

6k. disons que le panier a une quantité maximale de 10. avant de mettre à jour la quantité, vérifiez si la quantité sera supérieure à 10 :

- **Si tel est le cas, affichez une fenêtre contextuelle indiquant « Le panier est plein » et ne mettez pas à jour la quantité.**
- **Sinon, mettez à jour la quantité et faite un console.log() de la quantite comme d'habitude.**

6i. Dans les exercices 5i, 5k, nous avons créé les boutons “Remove from cart “, « - 2 » et « -3 ». Avant de mettre à jour la quantité, vérifiez si elle descendra en dessous de 0 :

- ☐ Si tel est le cas, créez une fenêtre contextuelle indiquant « Pas assez d'articles dans le panier » et ne mettez pas à jour la quantité.
- ☐ Sinon, mettez à jour la quantité et faites un `console.log()` comme d'habitude.