

IDENTIFICATION	<p>IDENTIFIANT</p> 	
	<p>FORMATION SUIVIE</p> <p>TITRE PROFESSIONNEL</p> <p>Développeur web et web mobile</p>	<p>MONSIEUR GATIEN BENARD</p> <p>15 RUE DES CHARRETTES</p> <p>76000 ROUEN</p>
		<p>benard.gatien.rouen@gmail.com</p>

INSTRUCTIONS	<ul style="list-style-type: none"> - De préférence, faites directement votre devoir en ligne ; - Il est aussi possible d'utiliser Word ou Open-office et de nous retourner votre devoir en PDF.
--------------	---

VOS REMARQUES*	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
----------------	--

*Attention, ces remarques doivent uniquement concerner le devoir.

CADRE RÉSERVÉ À L'ÉCOLE. À COMPLÉTER PAR LE PROFESSEUR	<p>Nom du professeur correcteur :</p> <p>.....</p> <p>Appréciation générale sur le travail de l'élève :</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>NOTE</p> <div style="border: 1px solid black; height: 80px; width: 100%;"></div> <p><input type="checkbox"/> Devoir à refaire</p> <p><input type="checkbox"/> Devoir non conforme</p>
--	--	---

Débuter en JavaScript

Barème de notation sur 20 points

Exercice 1 : 5 points

Exercice 2 : 10 points

Exercice 3 : 5 points

DÉBUTER EN JAVASCRIPT - DEVOIR

OBJECTIFS :

Ce devoir a pour objectif de valider les bases de JavaScript :

- comprendre les bases du développement ;
- savoir créer une fonction et l'utiliser ;
- savoir valider un formulaire.

DURÉE

Temps estimatif à consacrer à votre devoir : 1 heure 30.

DEMANDE

Vous allez créer un jeu où l'utilisateur devra deviner un chiffre entre 1 et 100 généré aléatoirement par l'ordinateur.

EXERCICE 1

Créer un fichier HTML comportant un formulaire avec un champ de saisie texte et un bouton de validation faisant appel à une fonction JavaScript.

EXERCICE 2

Créer un fichier JavaScript externe, lié au fichier HTML, qui :

- Génère un nombre entier entre 1 et 100** (vous pouvez vous aider d'Internet pour trouver la solution) ;
- affiche une alerte si l'utilisateur** ne saisit pas un nombre — exemple : « Vous devez indiquer un nombre ! » ;
- affiche une alerte** si le nombre saisi est inférieur au nombre généré — exemple : « Le nombre indiqué est trop petit » ;
- affiche une alerte** si le nombre saisi est supérieur au nombre généré — exemple : « Le nombre indiqué est trop grand » ;
- affiche une alerte** si le nombre saisi est égal au nombre généré — exemple : « Vous avez gagné ! ».

EXERCICE 3

1. Ajouter au fichier JavaScript

- Un prompt indiquant** — au premier chargement du fichier HTML — à l'utilisateur le nombre maximal de tentatives,
- i** à la dernière tentative, l'utilisateur n'a pas trouvé le nombre généré, **afficher une alerte** — exemple : « Vous avez perdu ! »

Les fichiers devront être livrés sous la forme d'une archive .zip

Pensez à bien concevoir votre fonction, le plus simplement possible, en prenant en compte tous les scénarios indiqués.

Créez une archive .zip comprenant votre fichier HTML et JavaScript.