

Enoncé :

1. Un nombre est généré en début de partie
2. L'utilisateur rentre ses propositions dans le champ d'entrée.
3. Si la valeur est supérieur au nombre généré, "Moins !" s'affiche en dessous du champs d'entrée
4. Sinon, "Plus !" s'affiche sous le champs d'entrée !

Questions additionnelles :

5. Ajouter une couleur de fond aléatoire (qui change à chaque fois que l'utilisateur relance la page)
6. Si vous finissez tôt, amusez-vous sur le CSS en attendant !

Explication :

Première instruction : lorsque l'utilisateur clique sur le bouton, on récupère la supposition

Pour se faire, on va utiliser l'attribut `value` des `input field`

on récupère le bouton et on le stock dans une `variable` (`let button =<= querySelector()`)

on lui ajoute un `EventListener`

```
(button.addEventListener('click', 'fonction'));
```

la fonction va consister à récupérer la valeur de `input field`

on va déclarer une variable `input` (`let input = querySelector()`)

on va ensuite lui assigner la valeur à l'intérieur de l'`input` (`input = input.value`)

Deuxième instruction, il faut voir si la valeur récupérer est supérieur ou inférieur au nombre généré aléatoirement

pour cela, il faut créer une fonction `plusOuMoins`

elle prend en entrée la `valeur` (`input`)

et retourne en sortie un string `"plus"` si la valeur `input` est inférieure au nombre généré

et retourne en string `"moins"` si la valeur `input` est supérieure au nombre généré

Troisième instruction, il faut écrire une fonction `pushToDom` qui prend en entrée un string

(plus ou moins, que nous renvoie la fonction `plusOuMoins`)

elle va récupérer le champ texte vide et le stocker dans une `variable` (`let texte = querySelector()`)

elle va mettre plus ou moins dans son text en utilisant l'attribut `(innerText)`

les fonctions `plusOuMoins` et `pushToDom` sont appelées dans la fonction de l'`EventListener`.

donc dans la fonction `eventListener`
à la suite de `input = input.value`
on va faire `let plusMoins = plusOuMoins(input)` // appeler la fonction
`plusOuMoins` qui va retourner si la valeur est plus grande ou plus
petite
puis on va faire `pushToDom(plusOuMoins)` qui va écrire dans le champ de
texte plus ou moins.