

Exercice 1 ▶

Prendre des décisions en JavaScript

Observez le bloc de code suivant qui analyse une mesure de température :

```
let temperature = 26;

if (temperature >= 26) {
  console.log("Alerte Chaleur !");
} else {
  console.log("Temperature normale.");
}
```

1. Quel message s'affichera dans la console si la température est de **22** ?
2. Quel est le rôle du bloc **else** ?
3. Citez deux **opérateurs de comparaison** vus en cours:

Exercice 2 ▶

Manipulation des classes CSS (classList)

Pour modifier l'apparence d'un élément, il est préférable d'utiliser les classes CSS plutôt que de modifier les styles un par un.

1. Quelle instruction permet d'**ajouter** la classe "chaud" à l'élément zoneCard ?
`zoneCard.classList.....("chaud");`
2. Pourquoi est-il important d'utiliser `classList.remove("froid")` avant d'ajouter la classe "chaud" ?
.....

Exercice 3 ▶

Logique de seuils et Feedback visuel

On souhaite modifier l'icône de statut du dashboard selon la température `t`. Complétez la structure conditionnelle suivante :

```
if (t >= 26) {
  zoneCard.classList.add("chaud");
  icone.textContent = "....."; // Icone feu
} else if (t <= 17) {
  zoneCard.classList.add("....."); // Classe pour le froid
  icone.textContent = "....."; // Icone neige
} else {
  icone.textContent = "....."; // Icone OK
}
```

Exercice 4 ▶

Application : Gestion de la lumière

L'utilisateur clique sur un bouton pour éteindre les feux. Le code HTML est le suivant : `<button onclick="gererLumiere('eteindre'>`
Complétez la fonction JavaScript pour simuler l'extinction en ajoutant la classe "mode-nuit" au corps de la page (body) :

```
function gererLumiere(action) {
  const corpsPage = document.....;

  if (action === 'eteindre') {
    corpsPage.classList.....("mode-nuit");
  } else {
    corpsPage.classList.remove("mode-nuit");
  }
}
```