

Nom:

Prénom:

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