

Exercices

1. Retour d'une fonction magique

Objectif : Apprendre à utiliser `return` pour retourner une valeur depuis une fonction.

Crée une fonction appelée `calculerProduit` qui prend deux nombres comme paramètres et retourne leur produit.

2. La recette secrète des nombres

Instructions :

1. Déclare la fonction `modifierNombre` avec trois paramètres : `nombre`, `addition`, et `multiplication`, en donnant des valeurs par défaut à `addition` et `multiplication`.
2. Applique l'addition au nombre, puis multiplie le résultat par le facteur de multiplication.
3. Retourne le résultat et affiche-le.

3. Le compteur magique

Crée une fonction récursive appelée

`compterDe` qui prend un nombre `n` et compte de `n` à 1 en affichant chaque nombre à chaque étape. Par exemple, si `n` est 5, la fonction doit afficher 5, 4, 3, 2, 1.

Instructions :

1. Déclare la fonction `compterDe` qui prend un paramètre `n`.
2. Si `n` est supérieur à 0, affiche `n` et appelle la fonction avec `n-1` (récursion).
3. Si `n` est égal à 0, arrête l'affichage.

4. La boîte à surprise

Crée une fonction appelée

`boiteASurprise` qui accepte un nombre indéfini d'arguments (utilise `...` pour les paramètres rest) et renvoie la somme de tous les arguments, mais uniquement les nombres pairs. Si l'argument n'est pas un nombre pair, il doit être ignoré.

- Déclare la fonction `boiteASurprise` qui accepte un nombre variable d'arguments avec `...`.
- Parcours les arguments, et si c'est un nombre pair, ajoute-le à la somme.
- Retourne la somme finale et affiche-la.