

Lecture de la console

Comme il est possible pour un programme d'écrire dans la console, il est également possible pour lui de lire une réponse saisie dans la console.

A quoi ça sert ?

La lecture de la console va nous permettre de faire des programmes interactifs où il sera possible de poser des questions à un utilisateur et de lire ses réponses et agir en conséquence.

Cela nous permettra également par la suite (une fois les structure de contrôle abordées) de faire des programmes basé sur des menus.

Explication technique

Javascript est un langage qui effectue des tâches de manière asynchrone.

Pour pouvoir lire la console, et surtout faire attendre le programme jusqu'à ce que l'utilisateur ait répondu, nous allons utiliser la librairie readline-sync.

pour l'installation :

- npm init
- npm install readline-sync -S

Une fois la dépendance ajoutée, on va l'importer dans les fichier .js dans lesquels on souhaite l'utiliser.

```
const readlineSync = require('readline-sync')
```

Explication technique

Utilisation de readline-sync : <https://www.npmjs.com/package/readline-sync>

```
const nom = readlineSync.question('Quel est votre nom ?')
```

-- explication sur le principe des librairies et des fonctions disponibles --