

Exercice 1

- Le prix de photocopies dans une reprographie varie selon le nombre demandé :
 - 0,5 euros la copie pour un nombre de copies inférieur à 10,
 - 0,4 euros pour un nombre compris entre 10 et 20,
 - et 0,3 euros au-delà.
- Écrivez un algorithme qui demande à l'utilisateur le nombre de photocopies effectuées, qui calcule et affiche le prix à payer

Exercice 2

Nous disposons de deux variables email et mdp contenant respectivement l'email et le mot de passe pour accéder à un espace "sécurisé"

```
let email = "contact@teamjs.fr";  
let mdp = "leLundiAuSoleil";
```

Réalisez un programme qui :

- Demande à l'utilisateur de saisir son email et son mot de passe
- Vérifie que l'email est identique à la variable email
- Vérifie que le mot de passe est identique à la variable mdp
- Si OK alors on affiche un message de bienvenue (voir ci-dessous).
- Sinon on indique à l'utilisateur l'information incorrecte.

Bien entendu il s'agit d'un exercice de mise en pratique sur les conditions nous ne ferions jamais ce genre de manipulation de mot de passe directement dans notre code JavaScript

Exercice 3

- Réalisez un programme permettant d'obtenir Le montant de la T.V.A et le prix T.T.C d'un produit
- Le programme affichera le montant de la T.V.A ainsi que le prix T.T.C

Exercice 4

- Réalisez un programme permettant d'obtenir la longueur de l'hypoténuse d'un triangle rectangle en fonction de la longueur des côtés adjacents à l'angle.
- Utilisez l'objet Math() : la fonction Math.pow() pour les puissance et math.sqrt() pour la racine carré
- Arrondissez le résultat à deux chiffres après la virgule.

Exercice 5

- Afficher les nombre impairs de 7 à 31 à l'aide d'une boucle

Exercice 6

- Faites défiler tous les nombres de 1 à 45. Afficher ce qui suit :
- Pour les multiples de 3, afficher "Fizz"
- Pour les multiples de 5, afficher "Buzz".
- Pour les multiples de 3 et de 5, afficher "FizzBuzz".

Exercice 7

- Remplacer les expressions de fonctions par des fonctions fléchées

```
function ask(question, yes, no) {  
  if (confirm(question)) yes();  
  else no();  
}  
  
ask(  
  "Do you agree?",  
  function () {  
    alert("You agreed.");  
  },  
  function () {  
    alert("You canceled the execution.");  
  }  
);
```

Exercice 8

- Écrire une fonction javascript qui vérifie une chaîne est un palindrome ou non, indépendamment des espaces
- On rappelle qu'une chaîne de caractères, un mot, une phrase, un nombre ou une autre séquence d'unités est dite palindrome, si elle se lit de la même manière dans les deux sens
- Exemple: non, touot et 1234321 sont toutes des chaînes de caractères palindromes

Exercice 9

1. Créez un tableau contenant tous les nombres impairs inférieurs à 10.
2. Affichez le tableau à l'aide de la commande alert.
3. Affichez le nombre d'éléments que contient le tableau.


```

    promo: "",
  },
  {
    nom: "radio",
    prix: 30,
    promo: "",
  },
];

```

- Mettre à jour les objets selon les conditions suivantes
 - Si le produit vaut 100€ ou plus, faire une promo de 10%
 - Si le produit vaut moins de 100€ faire une promo de 7%
 - Mettre à jour les propriétés correspondantes

Exercice 14

- Crée un objet "compteur" avec une propriété "valeur" initialisée à 0 et deux méthodes : "incrémenter" et "décrémenter".
- La méthode "incrémenter" doit augmenter la valeur de 1, et la méthode "décrémenter" doit la diminuer de 1.
- Ajoute ensuite une méthode "afficherValeur" qui affiche la valeur actuelle du compteur.

Exercice 15

- Crée un objet "magasin" avec une propriété "produits" initialisée à un tableau vide.
- Ajoute une méthode "ajouterProduit" qui prend les détails d'un produit (nom, prix, quantité, etc.) en paramètre et l'ajoute au tableau "produits".
- Ajoute une autre méthode "afficherProduitsDisponibles" qui affiche uniquement les produits disponibles (ceux dont la quantité est supérieure à 0).

Exercice 16

```

<html>
  <head></head>
  <div></div>
  <body
    br-mode="off"
    saccades-color=""
    fixation-strength="2"
    saccades-interval="0"
    style="--fixation-edge-opacity: 80%; --br-line-height: 1; --br-boldness: 600;"
  >
    <form name="search">
      <label
        >Search the site:
        <input type="text" name="search" />

```

```

    </label>
    <input type="submit" value="Search!" />
</form>

<hr />

<form name="search-person">
  Search the visitors:
  <table id="age-table">
    <tbody>
      <tr>
        <td>Age:</td>
        <td id="age-list">
          <label>
            <input type="radio" name="age" value="young" />less than
            18</label>
          <
          <label>
            <input type="radio" name="age" value="mature" />18-50</label>
          <
          <label>
            <input type="radio" name="age" value="senior" />more than
            50</label>
          <
        </td>
      </tr>

      <tr>
        <td>Additionally:</td>
        <td>
          <input type="text" name="info[0]" />
          <input type="text" name="info[1]" />
          <input type="text" name="info[2]" />
        </td>
      </tr>
    </tbody>
  </table>

  <input type="submit" value="Search!" />
</form>
</body>
</html>

```

Exercice 17

Voir sur Teams

Exercice 18

Ajoutez du JavaScript au bouton pour faire disparaître `<div id="text">` lorsque nous cliquons dessus

Exercice 19

```
<button id="clicker">Click me to show a hidden secret!</button>
<div id="secret" style="display: none">I am a hidden secret.</div>
```

1. Ajoutez un code jQuery qui fait apparaître en fondu le texte "Je suis un secret caché" chaque fois que l'on clique sur le bouton.
2. Modifiez votre code jQuery pour qu'il fasse glisser le texte vers le bas au lieu de l'introduire en fondu.
`.slideDown()`
3. Modifiez le texte du bouton pour qu'il dise "Cliquez sur moi pour faire basculer un secret caché" et faites basculer le texte entre l'entrée et la sortie en fondu chaque fois que vous cliquez dessus.
`.fadeToggle()`

Exercice 20

```
<span>Enter your name:</span>
<input type="text" id="name" />
<button id="greet">Greet me!</button>
```

```
function say(text) {
  var msg = new SpeechSynthesisUtterance(text);
  window.speechSynthesis.speak(msg);
}
```

1. A l'aide de jQuery, créez à code qui permet d'utiliser la fonction `say` en utilisant la valeur des données saisies dans la balise `<input>` lorsque l'on appuie sur le bouton `Greet me!`