Exercice #3 – Adapter votre solution de l’exercice 2 en ES6 2%

**Pour cet exercice modifier votre codification JavaScript** pour l’adapter à ES6

## Critères d'évaluation

* **Fichier JavaScript (2%)**
  + Application adéquate des notions de programmation abordées dans le cours :
    - Utilisation d’un objet litéral
    - Création de fonctions fléchées pour animer\_ovales() et couleurAlea()
    - Utilisation de let et const
    - Utilisation d’un template
  + Fonctionnement correct de l'application selon les directives;
  + Respect des règles de codage et optimisation du code.
  + Commentaires