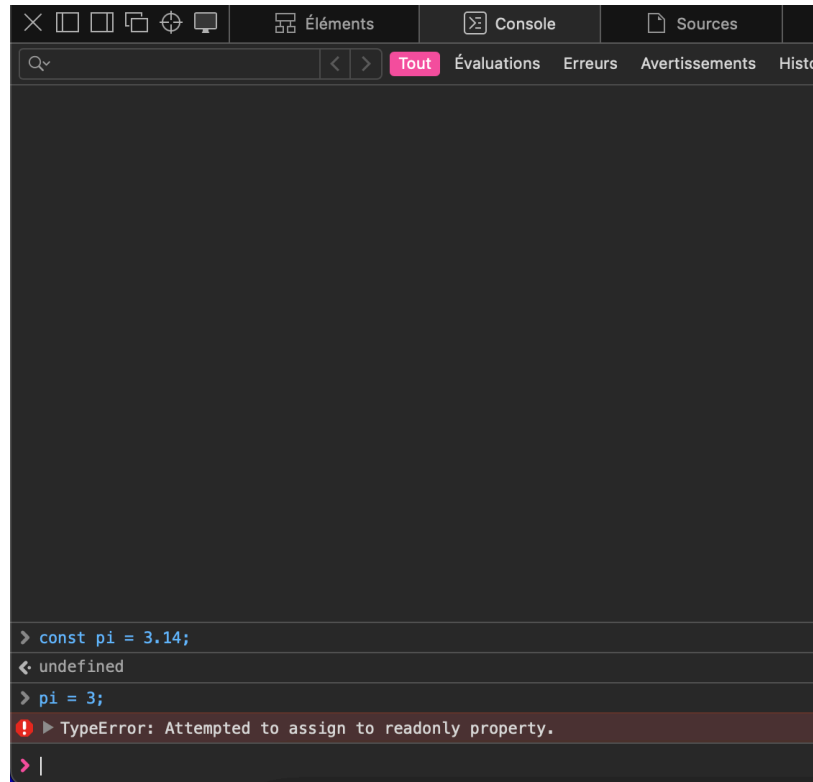


## Devoir JavaScript

1. Lorsqu'on essaye d'assigner une nouvelle valeur à la constante pi une erreur apparaît car on ne peut pas modifier la valeur d'une constante :

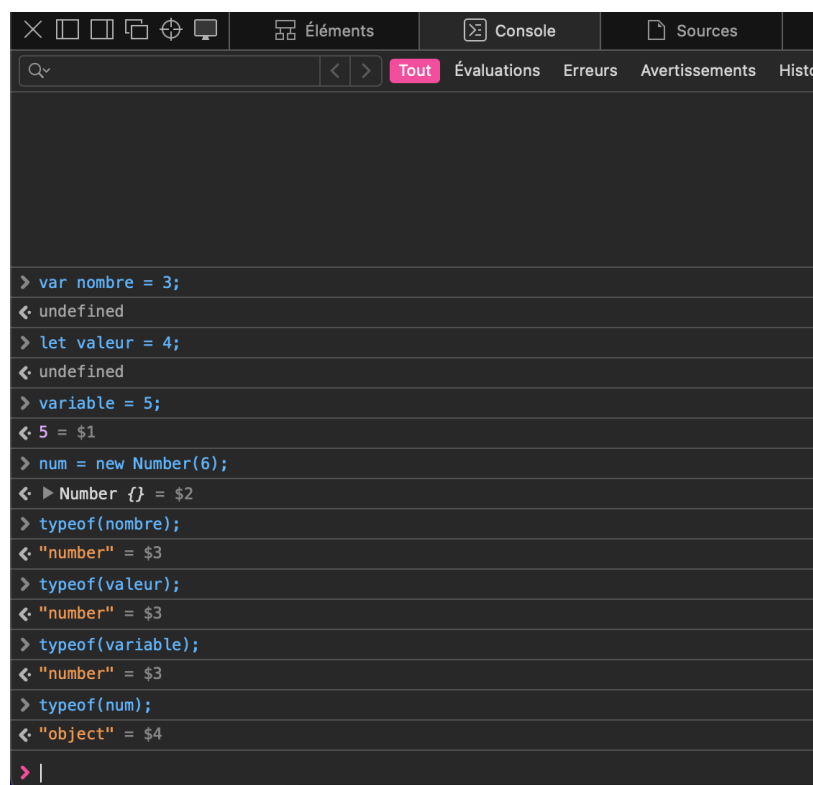


The screenshot shows a web browser's developer console with the 'Console' tab selected. The console displays the following sequence of commands and results:

```
> const pi = 3.14;
< undefined
> pi = 3;
! ▶ TypeError: Attempted to assign to readonly property.
> |
```

The error message 'TypeError: Attempted to assign to readonly property.' is highlighted in red, indicating that the constant 'pi' cannot be reassigned.

2. Lorsqu'on déclare et initialise une variable avec var, let ou uniquement le nom de la variable le type est number mais lorsqu'on la déclare et initialise avec le type, son type est object. Avec var, let ou le nom de la variable on déclare un nombre mais lorsqu'on déclare la variable avec le type, elle est considérée comme un objet qui contient une variable.

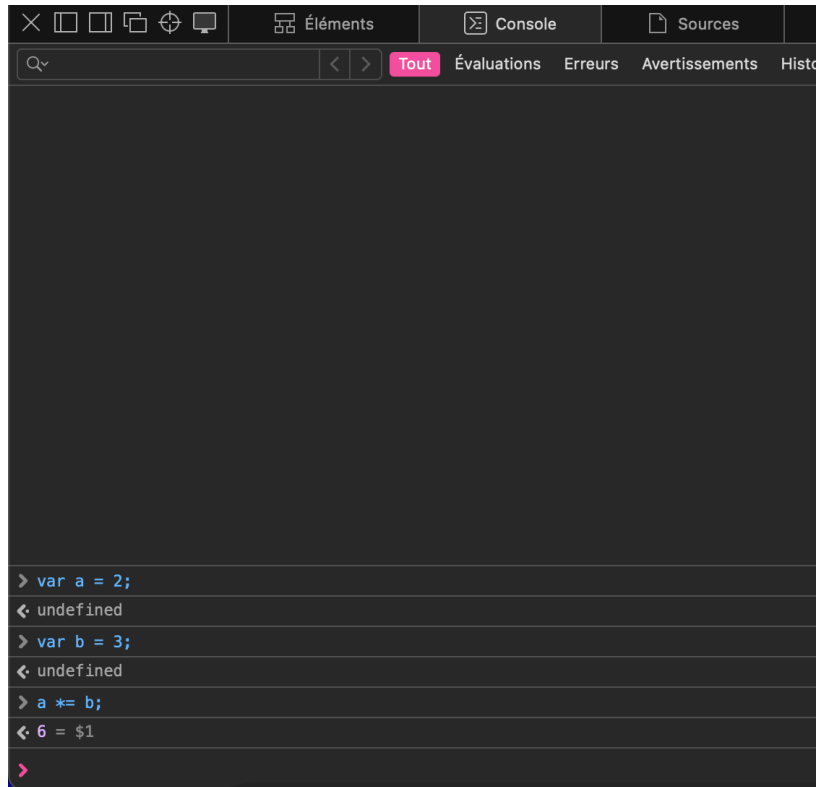


The screenshot shows a web browser's developer console with the 'Console' tab selected. The console displays the following sequence of commands and results:

```
> var nombre = 3;
< undefined
> let valeur = 4;
< undefined
> variable = 5;
< 5 = $1
> num = new Number(6);
< ▶ Number {} = $2
> typeof(nombre);
< "number" = $3
> typeof(valeur);
< "number" = $3
> typeof(variable);
< "number" = $3
> typeof(num);
< "object" = $4
> |
```

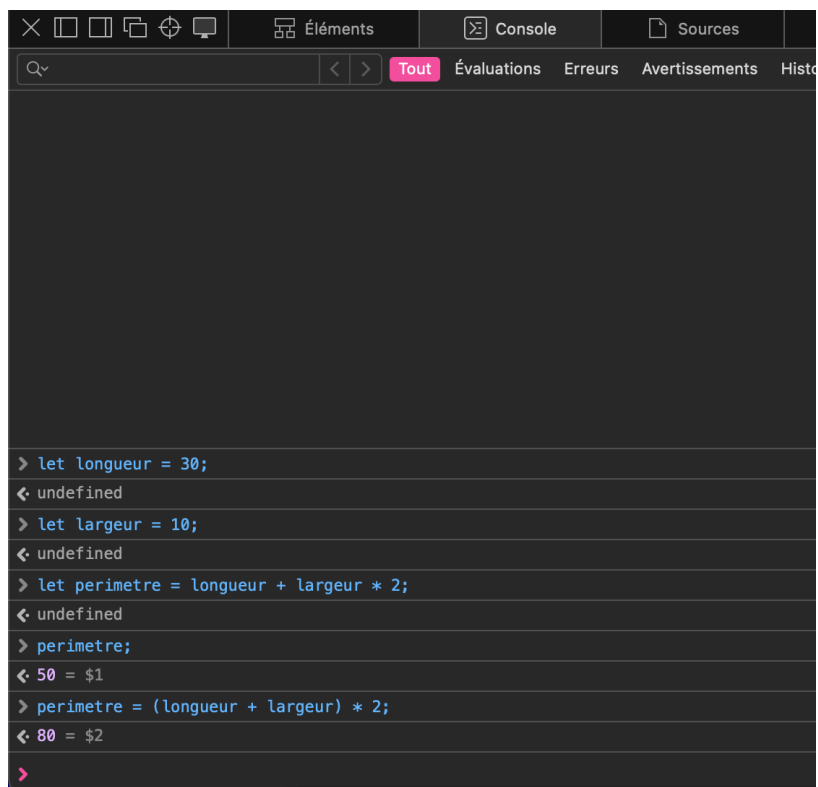
The results show that variables declared with 'var', 'let', or just the variable name have a type of 'number'. Variables declared with 'new Number()' have a type of 'object'.

3.



```
> var a = 2;
< undefined
> var b = 3;
< undefined
> a *= b;
< 6 = $1
>
```

4. On n'obtient pas le résultat attendu car la multiplication de la largeur par 2 est réalisée en premier. Pour obtenir le bon résultat, il faut mettre des parenthèses autour de longueur + largeur :



```
> let longueur = 30;
< undefined
> let largeur = 10;
< undefined
> let perimetre = longueur + largeur * 2;
< undefined
> perimetre;
< 50 = $1
> perimetre = (longueur + largeur) * 2;
< 80 = $2
>
```