

# 3. Fonctions

---

## 1. Slide 146

- Demander deux valeurs à l'utilisateur
  - Ecrire une fonction permettant de comparer deux nombres et de retourner le plus grand des deux.
  - Stocker le résultat de cette fonction dans une variable, et retourner cette variable dans une alerte
- 

## 2. Ecrire le code JS qui génère un entier aléatoire de 0 à 100 puis demande au visiteur de le deviner.

- La fonction `getRandomInt()` vous permettra de générer le nombre aléatoire.
  - A chacune de ses propositions, une indication « trop grand » ou « trop petit » est fournie à l'internaute.
  - Une fois la valeur trouvée, un message le lui indique ainsi que le nombre d'essais
  - Initier la fonction au lancement de la page
- 

## 3. Conversion :

- Dans une fonction, demander à l'utilisateur :
    - D'entrer une valeur
    - De choisir une devise entre € et \$
  - En recherchant le taux de change sur internet, ajouter à votre fonction JavaScript une condition fournissant la valeur dans la devise inverse :
    - Arrondir le résultat au centime près à l'aide de la méthode `toFixed()` (Regarder dans les référentiels son fonctionnement)
    - Donner le résultat dans une alerte
- 

## 4. Ranger un tableau !

- Réalisez la fonction `sortNumbers` qui permettra de séparer un tableau envoyé en paramètre (ou argument) en 2 tableaux :
  - `arrayInf`, avec les nombre inférieurs à 10
  - `arraySup` avec les autres (supérieurs à 10)
- Retourner les deux tableaux dans un objet avec pour propriétés `inf` et `sup`
- Lancer la fonction `sortNumber` avec un tableau contenant plusieurs valeurs, comme celui-ci : `[40, 1, 5, 20, 8, 83, 9]`
- Afficher dans la console :

- l'objet contenant les deux tableaux, puis
- le tableau des valeurs inférieures à 10 dans la console, puis
- Le tableau des valeurs supérieures à 10



**Greg Desplaces**

Paillettes

43130 Retournac

[06 87 38 36 39](tel:0687383639)

[contact@gregdesplaces.com](mailto:contact@gregdesplaces.com)