## 1. Variables, conditions et boucle while

- 1. Faire les exercices suivants :
- http://odyssey.sdlm.be/javascript/01/qcm.htm
- http://odyssey.sdlm.be/javascript/02/qcm.htm
- http://odyssey.sdlm.be/javascript/03/questionnaire.htm
- <a href="http://odyssey.sdlm.be/javascript/05/questionnaire.htm">http://odyssey.sdlm.be/javascript/05/questionnaire.htm</a>
- http://odyssey.sdlm.be/javascript/06/variable.htm
- <a href="http://odyssey.sdlm.be/javascript/07/variables.htm">http://odyssey.sdlm.be/javascript/07/variables.htm</a>
- http://odyssey.sdlm.be/javascript/08/qcm.htm
- <a href="http://odyssey.sdlm.be/javascript/10/questions.htm">http://odyssey.sdlm.be/javascript/10/questions.htm</a>
- <a href="http://odyssey.sdlm.be/javascript/98/decomposer-nombre.htm">http://odyssey.sdlm.be/javascript/98/decomposer-nombre.htm</a>
- 2. Créer un fichier html de base

Lier le script <a href="https://files.desplaces.net/dwwm/dwwm">https://files.desplaces.net/dwwm/dwwm</a> names.js

Créer votre propre script et retrouver le type de la variable avec votre prenom et votre nom en camel case.

Afficher dans la console le type de la variable, son nom et sa valeur. Le tout concaténée dans une phrase, du type :

```
La variable [nom de la variable] est de type [type de la variable] et sa valeur est [valeur de la variable]
```

- 3. Déterminer si une année est bissextile (utiliser l'opérateur modulo)
  - Pour rappel, une année est bissextile si elle est divisible par 4 sans être divisible par 100 ou si elle est divisible par 400 (cf. Wikipedia).
- 4. Déclarer une variable de type number. Ecrivez une condition pour savoir si le contenu de cette variable est supérieur à 10. Si tel est le cas, affichez une fenêtre alert() pour en informer l'utilisateur.
- 5. Ecrire le code qui permet de demander trois notes à l'utilisateur (Note1, Note2, Note3) puis calcule et affiche la moyenne dans une alerte.
- 6. Écrivez une boucle while qui se répète 10 fois. Il est vrai qu'une boucle for serait plus adaptée, mais le but est de vous familiariser avec while.
- 7. Grace à une boucle do ... while, faire un script qui permet de demander ses notes à l'utilisateur tant que celui-ci entre un nombre\*.
  - Si l'utilisateur entre une mauvaise valeur (note non comprise entre 0 et 20 ou chaîne de caractères) lui demander de recommencer.
  - Une fois qu'il entre n'entre plus rien, le script calcule et affiche la moyenne.

