

Objectifs :

Ce devoir a pour objectif de valider les bases de JavaScript :

- comprendre les bases du développement ;
- savoir créer une fonction et l'utiliser ;
- savoir valider un formulaire.

Durée

Temps estimatif à consacrer à votre devoir : 1 heure 30.

Barème

Question 1 : 5 points

Question 2 : 10 points

Question 3 : 5 points

Devoir n°1

Demande

Vous allez créer un jeu où l'utilisateur devra deviner un chiffre entre 1 et 100 généré aléatoirement par l'ordinateur.

1. Créer un fichier HTML comportant un formulaire avec un champ de saisie texte et un bouton de validation faisant appel à une fonction JavaScript.

2. Créer un fichier JavaScript externe, lié au fichier HTML, qui :

a. Génère un nombre entier entre 1 et 100 (vous pouvez vous aider d'Internet pour trouver la solution),

b. Affiche une alerte si l'utilisateur ne saisit pas un nombre — exemple : « Vous devez indiquer un nombre ! » ;

c. Affiche une alerte si le nombre saisi est inférieur au nombre généré — exemple : « Le nombre indiqué est trop petit » ;

d. Affiche une alerte si le nombre saisi est supérieur au nombre généré — exemple : « Le nombre indiqué est trop grand » ;

e. Affiche une alerte si le nombre saisi est égal au nombre généré — exemple : « Vous avez gagné ! ».

3. Ajouter au fichier JavaScript :

a. Un prompt indiquant — au premier chargement du fichier HTML — à l'utilisateur le nombre maximal de tentatives,

b. Si à la dernière tentative, l'utilisateur n'a pas trouvé le nombre généré, afficher une alerte — exemple : « Vous avez perdu ! »

Les fichiers devront être livrés sous la forme d'une archive .zip

Conseils

Pensez à bien concevoir votre fonction, le plus simplement possible, en prenant en compte tous les scénarios indiqués.

Créez une archive .zip contenant votre fichier HTML et JavaScript.