



S1 - JavaScript

Racing JS

Responsables Pédagogiques

pedago-samsung@epitech.eu

Sommaire

Sommaire	2
Détails administratifs.....	3
Projet	3
Restrictions.....	4

Détails administratifs

- Le projet est à réaliser seul.
- Les sources doivent être rendues avec BLIH.
- Répertoire de rendu : **Javascript_Racing_JS**

Projet

Durant ces deux prochaines semaines, vous avez une série de 10 exercices à réaliser pour vous initier au JavaScript. Les exercices sont indépendants les uns des autres, vous pouvez par conséquent les traiter dans l'ordre qui vous convient.

Les exercices sont fournis sous forme de pages HTML. Vous allez devoir interagir avec le code HTML donné pour réaliser les exercices. Les fichiers HTML fournis seront utilisés en soutenance pour vous corriger. Faites donc en sorte que vos fichiers JavaScript fonctionnent sans avoir à modifier le code HTML. Seuls les fichiers JavaScript que vous réaliserez seront à rendre.

Vous devez respecter les chemins indiqués dans les fichiers HTML pour créer et nommer vos fichiers.



Aucune modification du HTML n'est nécessaire ni tolérée. Vous ne devez pas modifier le code HTML des fichiers, sous aucun prétexte !

Restrictions

Seul le JavaScript écrit par vous-même est autorisé pour ce projet. L'utilisation de librairies ou tout code que vous auriez copié/collé depuis Internet est interdit, ce qui entrainerait la note de -42.

En outre, les fonctions `getElementsByTagName()`, `querySelector()` et `querySelectorAll()` sont strictement interdites. L'utilisation de ces fonctions prohibées entraine aussi la note de -42. Vous êtes invités à réaliser l'exercice bonus qui pourra grandement vous aider pour réaliser les autres exercices.

Votre code doit fonctionner sur les dernières versions d'Internet Explorer (ou Edge), Google Chrome et Mozilla Firefox.