

Mise en application des compétences

Résolvez les problèmes suivants avec un algorithme en mettant en pratique les connaissances acquises :

1) D'après un nombre stocké dans une variable nommée myNumber affichez, si ce nombre est inférieur à 10, tous les nombres entre la variable inclus et 10 inclus. Si le nombre est supérieur à 10, affichez tous les nombres entre la variable inclus et 10 inclus.

2) Affichez les nombres de 1 à 20 mais pour les multiples de 3 affichez « Foo » à la place du nombre et « Bar » pour les multiples de 5. Dans le cas où le chiffre est un multiple de 3 ET 5 affichez « FooBar »

3) Créer un jeu où le joueur devra deviner un nombre entre 1 et 1000. Le jeu tourne tant que le joueur n'a pas réussi à trouver la réponse et à chaque réponse donnée il recevra un indice sous la forme « C'est plus grand » ou « C'est plus petit ». Voici quelques bases pour vous aider :

- **`Math.floor(Math.random() * 1000) + 1` // Retourne un nombre entre 1 et 1000**

- **`Number(window.prompt(« MESSAGE »))` // Ouvre une boîte de dialogue à l'écran contenant ce qui est placé à la place de « MESSAGE » et retourne la réponse de l'utilisateur après l'avoir convertie en nombres. (Car à la base toute entrée utilisateur est considérée comme une chaîne de caractères)**