

420-JLA-JQ Introduction au Web





Préparation :

- Copiez le dossier lab Objets et Joueurs dans votre dossier introWeb-JS.
- Ouvrez index.html.

## Exercice 1










On veut créer un programme qui nous permet de gérer un garage.

Ce garage possède un nom et une somme d'argent. Le garage effectue des réparations et des évaluations sur des automobiles. Chaque véhicule possède une marque, un modèle ainsi qu'une année de construction. De plus, on veut connaître la marque et la force du moteur de l'auto.

-  Créez les objets à l'aide d'un constructeur
-  Mettez des valeurs avec new
-  Affichez les contenus des objets dans le label
-  Le fichier js est créé ainsi que la fonction événementielle. Son nom est garage.js.

## Exercice 2

Vous allez modifier votre exercice.

-  Le fichier js est ainsi que les fonctions événementielles. Son nom est script.js.
-  Créez un tableau tabJoueur.
-  TabJoueur est contient des joueurs (utiliser le new)
-  Ajouter 5 joueurs dans le tabJoueur.
-  Créez le constructeur (fonction) joueur.
-  Assurez-vous de faire afficher le prénom, le nom et l'âge.
-  Calculer la moyenne des points.
-  Trouver le meilleur pointage et faire afficher son nom.
-  Trouver le nom du joueur et faire afficher ces points obtenus.