Module : JavaScript

Exercice n°3 - Variables et types

# Durée de l’exercice : 30min

# Variables et types

Les variables permettent aux programmeurs de stocker des valeurs qui seront utilisées ultérieurement dans leur code. La valeur d'une variable peut changer au cours de l'exécution d'un programme.

En JavaScript, il existe trois types de variables différentes : var, let et const.

Chacune de ces variables ont plusieurs règles sur la façon dont elles doivent être utilisées, et ont des caractéristiques différentes.

**Objectif de l'exercice** : savoir et comprendre ce qu'est une variable et comment l’utiliser dans un programme JavaScript.

**Énoncé** : Suivez les étapes ci-dessous pour réaliser l’exercice

Créez un dossier nommé variables\_exercice. Créez un fichier nommé location.js à l'intérieur de celui-ci.

Prédisez ce que le fichier console.log du code ci-dessous va imprimer :

#location.js

let location = "Japan, " + "ASIA" ;

console.log(location) ;

let quantity = 4 \* 4 + 1 ;

console.log(quantité) ;

Suivez le même processus avec les exemples suivants :

# variable\_one.js

let word = "swim" ;

console.log(mot + " felicia") ;

console.log(mot) ;

let num = 20 ;

num = num \* 2 ;

console.log(num) ;

let numberOfApple = 99 ;

let appleLeft = numberOfApple - 1 ;

console.log(pommeGauche) ;

console.log(nombreDePomme) ;

# variable\_two.js

let mango ;

console.log(mango) ;

mangue = 10 ;

console.log(mango) ;

mango + 1 ;

console.log(mango) ;

mangue += 1 ;

console.log(mangue) ;

let banana = mangue ;

console.log(banane) ;

banane = banane / 2 ;

console.log(banane) ;

console.log(mangue) ;

# variable\_three.js

let count = 18 % 4 ;

console.log(count) ;

let num = 37 + 2 ;

num++ ;

console.log(num + " est un grand nombre") ;

let isNumEven = num % 2 === 0 ;

console.log(num + " est pair ? " + isNumEven) ;

let isQtyEven = count % 2 === 0 ;

console.log(count + " is even ? " + isQtyEven) ;

# variable\_four.js

Créez deux variables sujet et score :

● sujet, attribué à la chaîne de caractères ("Math").

● score, affecté au nombre de points obtenus à l'examen (95).

Une fois exécuté, le programme devrait imprimer le message suivant .

J'ai obtenu la meilleure note en <sujet> et mon score est <score>.

**Résultat** : J'ai obtenu la meilleure note en mathématiques et mon score est de 95.