

Série des exercices JavaScript - Part2

Manipuler les objets JS

► Exercice 1

1. Crée un objet `compteBancaire` avec les propriétés suivantes :
 - `titulaire` (une chaîne de caractères)
 - `solde` (un nombre représentant l'argent disponible)
 - `deposer(montant)` (une méthode pour ajouter de l'argent au solde)
 - `retirer(montant)` (une méthode pour retirer de l'argent si le solde est suffisant, sinon afficher un message d'erreur)
2. Ajoute 500 au compte.
3. Retire 200 du compte.
4. Tente de retirer 1000 et affiche un message d'erreur si le solde est insuffisant.
5. Affiche le solde final.

► Exercice 2

- 1) Crée un objet **voiture** avec les propriétés suivantes :
 - `marque` (une chaîne de caractères)
 - `modèle` (une chaîne de caractères)
 - `année` (un nombre)
 - `afficherInfo` (une fonction qui affiche un message décrivant la voiture)
- 2) Parcours l'objet avec une boucle **for...in** et affiche chaque propriété avec sa valeur.
- 3) Appelle la méthode **afficherInfo** pour afficher les détails de la voiture.
- 4) Ajoute une interaction avec l'utilisateur :
 - Demande-lui **quelle propriété il souhaite supprimer** (`marque`, `modèle` ou `année`).
 - Supprime cette propriété si elle existe.
 - Affiche l'objet mis à jour après la suppression.

► Exercice 3

On considère l'objet **annuaire** contenant des contacts sous forme de paires **nom - numéro de téléphone**:

```
let annuaire = {  
  said: '06 62 62 62 62',  
  jamal: '06 67 67 67 67'  
};
```

Ajoutez les fonctionnalités suivantes à l'objet **annuaire** :

1. **Rechercher et afficher un numéro de téléphone** en saisissant un nom.
2. **Lister tous les contacts** (nom + numéro) à l'aide d'une boucle `for . . . in`.
3. **Ajouter un nouveau contact** avec un nom et un numéro.
4. **Supprimer un contact** en saisissant son nom.