

1. Afficher un message selon la valeur saisie

- **Énoncé :** Crée un champ de saisie `<input id="userInput" placeholder="Tapez quelque chose... ">`, un élément `<p id="message"></p>` pour afficher un message et un bouton. Lorsque l'utilisateur tape un mot précis "Bonjour" et clique sur le bouton, affiche le message "Bonne journée !" Dans ces cas-là, la couleur du message doit être vert. S'il tape "Au revoir", affiche "À la prochaine !". Pour toute autre saisie, affiche "Je ne comprends pas" en rouge.
-

2. Calculatrice simple

- **Énoncé :** Crée deux champs de saisie `<input type="number" id="number1">` et `<input type="number" id="number2">`, ainsi qu'un bouton `<button id="calculate">Calculer</button>`. Ajoute un élément `<p id="result">Résultat : </p>` pour afficher le résultat. Lors du clic sur "Calculer", affiche la somme des deux nombres dans l'élément `result`.

3. Galerie d'images interactive

- **Énoncé :** Crée une série de petites images côté à côté (par exemple, trois ou quatre `` avec la classe `thumbnail`). Ajoute une grande zone d'affichage d'image en haut de la page, avec un `` qui est vide au début. Lorsque l'utilisateur clique sur une des miniatures, la source de `mainImage` est mise à jour pour afficher l'image cliquée en grand dans la zone d'affichage.

4. Filtrer une liste d'éléments

- **Énoncé :** Crée une liste de pays dans un `<ul id="countryList">` (par exemple : France, Allemagne, Espagne) et un champ de saisie `<input id="filterInput" placeholder="Filtrer les pays... ">`. Lorsqu'un utilisateur tape quelque chose dans le champ, affiche uniquement les pays qui contiennent le texte saisi.
- **Objectif :** Manipuler le DOM pour filtrer dynamiquement des éléments en fonction de l'entrée utilisateur.