Exercices – Série 3

Pour cette série d’exercice, créez un repository spécifique /JS/S2/serie-03/ et publiez-le sur GITHUB en public.

Chaque exercice sera dans son propre sous-répertoire (exo-01…). Quand les exercices sont fini : COMMIT et PUSH. Créez pour chaque exercice un fichier html (exo-01.html) et joignez-y un fichier js (exo-01.js).

# Boucle for et étoiles

Écrivez le code JavaScript pour afficher dans la console des \* :

* Saisir un nombre n d’étoiles
* Vérifier qu’il est bien supérieur ou égal à 1 et inférieur strictement à 11
* Si le nombre est bien compris entre 1 et 10 :
  + Afficher n \*
* Sinon
  + Affichez « Le nombre d’étoile n’est pas correct »

Affichage attendu : 5 a été saisi

« \*\*\*\*\* »

Affichage attendu : 100

« Le nombre d’étoile n’est pas correct »

# Boucles for et while

Écrivez le code JavaScript pour afficher dans la console des \* :

* Saisir un nombre n d’étoiles
* Tant qu’il n’est pas bien supérieur ou égal à 1 et inférieur strictement à 11 :
  + Affichez « Le nombre d’étoile n’est pas correct »
  + Redemandez le nombre
* Afficher n \*

# Boucles for et while

Écrivez le code JavaScript pour afficher dans la console des \* :

* Saisir un nombre n d’étoiles
* Tant qu’il n’est pas bien supérieur ou égal à 1 et inférieur strictement à 11 :
  + Affichez « Le nombre d’étoile n’est pas correct »
  + Redemandez le nombre
* Affichez n lignes d’étoile, la première ligne comptant 1 etoile, la dernière comptant n étoiles

Affichage attendu : n = 4

\*

\*\*

\*\*\*

\*\*\*\*

# Mini-jeu « trouver un nombre »

|  |
| --- |
| **Tirer un nombre aléatoirement**  *L'instruction* [Math.random()](https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/Math/random) *créée un nombre aléatoire entre 0 et 1. Pour avoir un nombre entre 0 et 10, il faut multiplier ce nombre par 10 et arrondir le résultat.*  let min=1;  let max=10;  let random = Math.random() \* (max - min) + min;  alert(random); |

Écrivez un programme qui tire un nombre aléatoirement entre 1 et 5. L’utilisateur doit, par saisies successives, trouver le nombre. A chaque proposition, indiquez s’il est plus petit ou plus grand.  
Le jeu se termine quand l’utilisateur a trouvé le nombre. Affichez à la fin un message de victoire et de défaite.

Le jeu se termine par une défaite lorsque l’utilisateur a essayé 3 fois.