

TP : JS avancé (1)

Une correction des exercices est à ta disposition.

Avant de la regarder, pense à lire les *indices qui se trouvent sous chaque énoncé.*

Et n'oublie pas : pour progresser, il faut chercher !

Exercice 1 : Date de mise à jour (15')

Complète [exercice1.html](#) pour que s'affiche en bas de la page l'auteur et la date de dernière modification. Par exemple : « Dernière modification : le samedi 6 Février à 15h20 par Julien CIAFFI »

- Utilise `document.lastModified` : <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/API/Document/lastModified>
- L'auteur de la page est déjà dans la balise `<meta>` de l'entête.

Exercice 2 : Ajouter une méthode dans un objet natif (String) (15')

On veut ajouter une méthode dans la « classe » String de façon à pouvoir faire ça :

```
alert('Bonjour'.repetition(3));
```

doit afficher : BonjourBonjourBonjour.

Attention il n'est pas recommandé de modifier les objets natifs. Mais cela illustre bien le fonctionnement de JS.

Complète [exercice2.html](#).

- En JS il n'y a pas vraiment de classe. Pour les simuler on utilise le prototype du constructeur.
- Dans le cours, « Exercice : prototype » te donnera un exemple très proche de ce que tu dois faire.

Exercice 3 : Héritage (20')

Complète [exercice3.html](#) pour obtenir l'affichage suivant :

```
unAnimal a mangé : prune, champignon
unOiseau a mangé : graines
cui cui cui
```

- Q1 : `estomac` doit être de type tableau. Tu pourras utiliser la méthode `push()`
- Q2 : Utilise l'exemple d'héritage du cours.

Jeu de tir

Commence le jeu de tir. C'est un jeu que nous améliorerons à la prochaine séance.