IDENTIFICATION	FORMATION SUIVIE		
INSTRUCTIONS	 De préférence, faites directement votre devoir en ligne; Il est aussi possible d'utiliser Word ou Open-office et de nous retourner votre devoir en 	PDF.	
VOS REMARQUES*	*Attention, ces remarques doivent uniquement concerner le devoir.		
À COMPLÉTER PAR LE PROFESSEUR	Nom du professeur correcteur : Appréciation générale sur le travail de l'élève :	NOTE	
RÉSERVÉ À L'ÉCOLE.		Devoir à refaire Devoir non conforme	.com
CADRE RÉ			www.esecad.com



Débuter en JavaScript

Barème de notation sur 20 points

Exercice 1:5 points

Exercice 2:10 points

Exercice 3:5 points

DÉBUTER EN JAVASCRIPT - DEVOIR

OBJECTIFS:

Ce devoir a pour objectif de valider les bases de JavaScript:

- comprendre les bases du développement;
- savoir créer une fonction et l'utiliser;
- savoir valider un formulaire.

DURÉE

Temps estimatif à consacrer à votre devoir : 1 heure 30.

DEMANDE

Vous allez créer un jeu où l'utilisateur devra deviner un chiffre entre 1 et 100 généré aléatoirement par l'ordinateur.

EXERCICE 1

Créer un fichier HTML comportant un formulaire avec un champ de saisie texte et un bouton de validation faisant appel à une fonction JavaScript.

EXERCICE 2

Créer un fichier JavaScript externe, lié au fichier HTML, qui :

- a. **Génère un nombre entier entre 1 et 100** (vous pouvez vous aider d'Internet pour trouver la solution);
- B. affiche une alerte si l'utilisateur ne saisit pas un nombre exemple : « Vous devez indiquer un nombre ! » ;
- C. **affiche une alerte** si le nombre saisi est inférieur au nombre généré exemple : « Le nombre indiqué est trop petit » ;
- D. **affiche une alerte** si le nombre saisi est supérieur au nombre généré exemple : « Le nombre indiqué est trop grand » ;
- E. affiche une alerte si le nombre saisi est égal au nombre généré exemple : « Vous avez gagné! ».

EXERCICE 3

- 1. Ajouter au fichier JavaScript
- **a.** Un prompt indiquant au premier chargement du fichier HTML à l'utilisateur le nombre maximal de tentatives,
- **b.** i à la dernière tentative, l'utilisateur n'a pas trouvé le nombre généré, **afficher une alerte** exemple : « Vous avez perdu! »



Les fichiers devront être livrés sous la forme d'une archive .zip

Pensez à bien concevoir votre fonction, le plus simplement possible, en prenant en compte tous les scénarios indiqués.

Créez une archive .zip comprenant votre fichier HTML et JavaScript.

