

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 :

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

EXERCICE 3

1. Ajouter au fichier JavaScript

- Un prompt indiquant** — au premier chargement du fichier HTML — à l'utilisateur le nombre maximal de tentatives,
- 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.