

## 05-TP Javascript

### Exercice 1

Générer aléatoirement et afficher 1 nombre entre 0 et 100

**Générer**

1) Lorsqu'on clique sur le bouton, on affiche en bas le nombre généré

Note :

```
/*
La fonction Math.random() renvoie un nombre flottant pseudo-aléatoire
compris dans l'intervalle [0, 1[ (ce qui signifie que 0 est compris dans l'intervalle
mais que 1 en est exclu
*/
console.log(Math.random());
```

```
//La fonction Math.floor(x) renvoie le plus grand entier qui est inférieur ou égal à un nombre x.
console.log(Math.floor(5.95));
// expected output: 5

console.log(Math.floor(5.05));
// expected output: 5

console.log(Math.floor(5));
// expected output: 5

console.log(Math.floor(-5.05));
// expected output: -6
```

2) Mettre en bleu si le nombre est pair, mettre en rouge sinon

### Exercice 2

1) Reprendre l'exercice 1 et rajouter les paramètres suivants

**Générer**  Nombre(s) entre  Et

Ex : Générer 3 nombres entre 1 et 20

Les champs doivent être obligatoires.

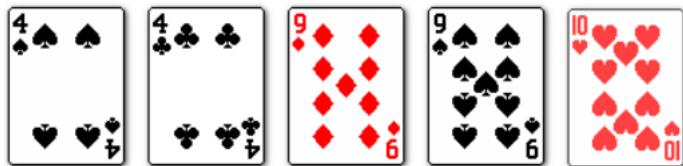
2) Les nombres doivent tous être différents

### Exercice 3

On veut générer différentes cartes de jeu.

**Générer**  *Carte(s)*

- 1) Afficher les cartes générées



Notes : utiliser les images fournis

- 2) Vérifier que les cartes générées sont uniques
- 3) Rajouter un bouton changer au-dessus de chaque carte, lorsqu'on clique sur ce bouton, on change la carte en faisant un nouveau random

