

Exercices boucles et tableaux

Conseil : créez vous un fichier JS par exercice.

Exercice 1 :

Créer un tableau contenant des notes.

Comptez le nombre de notes inférieures à la moyenne, et affichez ce nombre dans la console.

Exercice 2 :

Créer un tableau contenant les prénoms suivants : “Pierre”, “Marie”, “Jan” et “Paul”.

Trouvez 2 méthodes permettant de remplacer “Jan”, qui a mal été orthographié, par “Jean”, sans modifier directement l’initialisation de votre tableau.

Exercice 3 :

Créer un tableau contenant des nombres.

Trouver les plus petits / grands nombres de votre tableau, automatiquement.

Exercice 4 :

Créez une chaîne de caractères : “Bonjour Jean Dupont”.

Extraire “Jean” et “Dupont” dans des variables prenom et nom ; en sachant que l’on peut utiliser la méthode indexOf() sur une chaîne de caractères.

Vous pouvez également tester la méthode split.

Exercice 5 :

Créer un tableau contenant le nombre d’habitants de 10 pays dans le monde.

Vous pourrez mettre en commentaire le nom de pays associés, mais vous ne stockerez que le nombre d’habitants pour chaque pays.

Calculez :

- le nombre d’habitants total
- le nombre d’habitants en moyenne
- le nombre de pays pour lesquels il y a plus de 10 millions d’habitants (parmi votre tableau initial)

Exercice 6 :

Créer un tableau contenant des noms de films.

L’un d’entre eux doit être “Matrix 4”.

Ecrivez une boucle qui permet de retrouver la position de ce film dans ce tableau, sans utiliser de fonctions JavaScript prédéfinies.

Exercice 7 :

Créez un tableau contenant une douzaine de nombres (n'importe lesquels), avec certains nombres qui se répètent.

Ecrivez un programme qui permet de compter le nombre d'occurrences de chaque nombre du tableau.

Exercice 8 :

Cet exercice sera réalisé dans un contexte web, et non plus dans un contexte Node.

Pour demander une saisie à l'utilisateur, vous pouvez utiliser la fonction `prompt` :



```
let nombreSaisi = prompt("Merci de saisir un nombre");
```

Cette fonction ouvrira une pop-up dans le navigateur, permettant de l'inviter à saisir une information, par exemple ci-dessus un nombre.

- 1) Insérer le nombre saisi dans le DOM.
- 2) Utilisez un formulaire en lieu et place de la méthode `prompt`