



# DEVELOPPEMENT DES APPLICATIONS WEB COTE CLIENT

## TP5 : JAVASCRIPT : NOTIONS DE BASE

---

On recommande de séparer le code javascript du code html, pour cela, veuillez créer deux fichiers séparés pour chaque exercice : un fichier html et un autre fichier javascript.

**Exercice1** : Ecrire un script javascript qui affiche « BONJOUR TDIs » sur la page html. Utiliser la méthode **write** de l'objet **document** (document.write).

**Exercice2** : Ecrire un script qui affiche la table de multiplication du nombre 6 sur la page html. Pour un retour à la ligne penser à ajouter la balise <br/> à l'affichage.

**Exercice 3** : Modifier l'exercice précédent pour afficher le résultat dans un tableau !

**Exercice 4** : Modifier l'exercice 3 pour que l'utilisateur puisse choisir le nombre via un prompt :

```
var a=prompt("Saisir un nombre entier entre 1 et 10");
```

Penser à parser la valeur saisie en un nombre : `var nb = parseInt(a) ;`

---

**Exercice 5** : Afficher les tables de multiplication des nombres 1 à 10.

**Exercice 6** : Ecrire un script qui calcule la factorielle d'un nombre entier positif n choisi par l'utilisateur.

**Exercice 7** : Écrire un script qui va générer un nombre aléatoire. L'utilisateur tente de trouver ce nombre. Pour chaque essai, le script affiche si le nombre à trouver est plus grand ou plus petit. Lorsque le nombre est trouvé, le script affiche « Bravo » ainsi que le nombre de coups.

**Exercice 8** : Ecrire un script pour le jeu du Pendu.

Le principe du jeu est le fait que le joueur doit deviner un mot, lettre par lettre.

Il perd après 10 mauvaises tentatives.

Penser à utiliser deux tableaux :

```
var mauvaisesLettres = [ ]; // sera complété pendant le jeu
```

```
var lettresAttendues = [ 's', 'u', 'p', 'e', 'r' ];
```

Étapes proposées pour l'exercice:

- Afficher le nombre de lettres à trouver, et de tentatives restantes et une phrase qui permet à l'utilisateur de deviner le mot.
- Si mauvaisesLettres a une longueur de 10, afficher perdu!.
- Si le nombre de lettresAttendues restantes à trouver est nul, afficher bravo!.
- Demander une lettre au joueur, en utilisant prompt().
- Si la lettre fait partie du tableau lettresAttendues, la supprimer du tableau.

---

Sinon l'ajouter au tableau mauvaisesLettres.

Afficher un message au joueur dans chaque cas.

- 
- Créer une boucle for permettant de jouer jusqu'à la fin de partie (perdu ou bravo).
  - BONUS: Dans le cas où le joueur devine une lettre qui apparaît plus d'une fois dans le mot, retirer toutes les occurrences de cette lettre en une seule fois
- 

**Exercice 9** : Ecrire un script pour une calculatrice avec le rendu suivant :

