

EXERCICES JS POUR NIVEAU DÉBUTANT

EXO 1 : Conditionnelles et boucles (FizzBuzz)

Écrivez une boucle qui parcourt les nombres de 1 à 100. Pour les multiples de 3, affichez **Fizz**, pour les multiples de 5, affichez **Buzz**, et pour les multiples de 3 et 5, affichez **FizzBuzz**.

EXO 2 : Votes municipaux

Pour les votes municipaux, vous devez créer un programme qui permet de calculer l'âge d'un votant et de déterminer s'il est majeur ou non. Selon la loi, un votant est majeur s'il a 18 ans ou plus. Si le votant est majeur, le programme doit afficher "Vous êtes majeur, vous pouvez voter", sinon il doit afficher "Vous êtes mineur, vous ne pouvez pas voter".

EXO 3 : Addition, soustraction, multiplication et division

Créez deux variables **a** et **b** puis affichez avec **alert()** ou **console.log()** :

1. la somme de ces deux nombres.
2. la différence de ces deux nombres.
3. le produit de ces deux nombres.
4. le quotient de ces deux nombres.

EXO 4 : Tableau et boucle

Créez un tableau contenant les jours de la semaine. En utilisant une boucle, affichez chaque jour dans la console ou avec **alert()**.

EXO 5 : Salutation selon l'heure

Créez un programme qui demande à l'utilisateur d'entrer l'heure actuelle (en utilisant un nombre entier entre 0 et 23). En fonction de l'heure, le programme doit afficher "Bonjour", "Bon après-midi" ou "Bonsoir".

EXO 6 : Manipulation du DOM

1. Créez un programme qui demande à l'utilisateur d'entrer son nom et son prénom. Ensuite, le programme doit afficher le nom et le prénom de l'utilisateur dans la console ou avec **alert()**.
2. Utilisez JavaScript pour changer la couleur d'un paragraphe sur une page web lorsqu'on clique sur un bouton.

EXO 7 : Formulaire simple

1. Créez un formulaire HTML avec les champs suivants : nom, prénom, âge, adresse e-mail, mot de passe, bouton de soumission. Ensuite, créez un programme qui récupère les valeurs des champs du formulaire et les affiche dans la console ou avec **alert()**.
2. Créez un formulaire avec un champ de saisie pour un nom et un bouton. Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton, affichez un message de bienvenue avec le nom saisi dans un élément **<h2>** sur la page.

EXO 8 : Permutation de valeurs

Créez un programme qui demande à l'utilisateur d'entrer deux nombres, puis affiche les deux nombres. Ensuite, le programme doit permuter les valeurs des deux nombres et les afficher à nouveau.

EXO 9 : Nombre de voyelles

Créez un programme qui demande à l'utilisateur d'entrer une chaîne de caractères, puis affiche le nombre de voyelles dans la chaîne.

EXO 10 : Nombre pair ou impair

Créez un programme qui demande à l'utilisateur d'entrer un nombre entier, puis affiche si le nombre est pair ou impair.

EXO 11 : Algorithmes de tri

1. Créez un programme qui demande à l'utilisateur d'entrer une liste de nombres séparés par des virgules. Ensuite, le programme doit trier les nombres par ordre croissant et afficher le résultat.
2. Créez un programme qui demande à l'utilisateur d'entrer une liste de noms séparés par des virgules. Ensuite, le programme doit trier les noms par ordre alphabétique et afficher le résultat.
3. Créez un programme qui demande à l'utilisateur d'entrer une liste de nombres séparés par des virgules. Ensuite, le programme doit trier les nombres et afficher le plus grand nombre.