



Atelier #2 console

420-JLA-JQ Introduction au Web



Préparation :

- Copiez le dossier Atelier #2 dans votre dossier introWeb-JS.
- Ouvrez index.html et mettez la balise script.
- Ouvrez traitement.js et écrivez vos fonctions à l'intérieur et testez-les !
- Pour lancer vos fonctions, ouvrez index.html dans chrome, console et tapez le nom de la fonction avec les parenthèses.
- Ouvrez index.html dans chrome, inspecter / source pour suivre le programme en mode debug ainsi vous comprendrez mieux la séquence des instructions.



Exercice #1

-  Nommez votre fonction calculeParcours()
-  Écrivez une fonction qui prend en paramètre la moyennes des kilomètres parcourus pour un mois par un cycliste et qui retourne le nombre de kilomètres totaux qui seraient parcourus au bout de 5 ans. (return)

Exercice #2

-  Nommez votre fonction afficheMoutons()
-  Écrire une fonction qui prend en paramètre le nombre de moutons que vous voulez compter pour vous endormir. Il affiche le nombre de mouton. (boucle FOR)

Exercice #3

-  Nommez votre fonction additionneNbre()
-  Écrivez une fonction qui prend en paramètre le nombre de chiffre que vous additionnez. Afficher la somme de tous les nombres et qui retourne la somme. (boucle FOR, accumulateur , return)

Exemple avec le nombre en paramètre 5 alors il va additionner 1+2+3+4+5 il affichera l'additionner de ces nombres 15.

Exercice #4

- 🏠 Nommez votre fonction `trieOrdre()`
- 🏠 Écrivez une fonction qui demande à l'utilisateur d'entrer 3 nombres qui sera passé en paramètre. Le programme doit retourner la chaîne qui s'affiche en ordre croissant, au format : `nombre1 < nombre2 < nombre3`. (Condition composée, si imbriqué, return)

Exemple qui affiche le résultat `1<3<5`

Exercice #5

- 🏠 Nommez votre fonction `afficheEtoiles()`
- 🏠 Écrivez une fonction qui prend en paramètre un nombre représentant le nombre d'étoiles accordées à un film (entre 0 et 5). À partir de ce nombre, générez une chaîne représentant le nombre d'étoiles accordées à ce film, en utilisant les caractères ★ et ☆. (switch, return).

Exemple avec 3 étoiles : ★ ★ ★ ☆ ☆

Exercice #6

- 🏠 Nommez votre fonction `calculDegat()`
- 🏠 Simulez le bon lancer de dé selon l'arme, puis affichez le nombre de dégâts que l'ennemi aurait subi. Écrivez un programme qui demande à l'utilisateur de choisir une arme : (random, switch, return)

Hache (1d10 + 1)

Épée (1d6 + 2)

Lance (1d12)

Exercice #7

- 🏠 Nommez votre fonction `calculeQts()`
- 🏠 Écrivez une fonction qui calcule le nombre de bonnes réponses d'un jeu questionnaire. (array, boucle FOR, compteur, return, IF) Vous aurez à créer deux tableaux, tableau questions et tableau bonne réponse.

Vous avez cinq questions qui seront dans un tableau (`tabQts`), Question #1? a/b/c, Question #2? a/b/c etc...

Le `tabBonneReponse` aura comme réponse "a","c","b","a","b".

Exemple 2 sur 5