

## Exercice 0 :

Ouvrir la page **formulaire.html** et la tester.  
Regarder ensuite son code source.

## Exercice 1 :

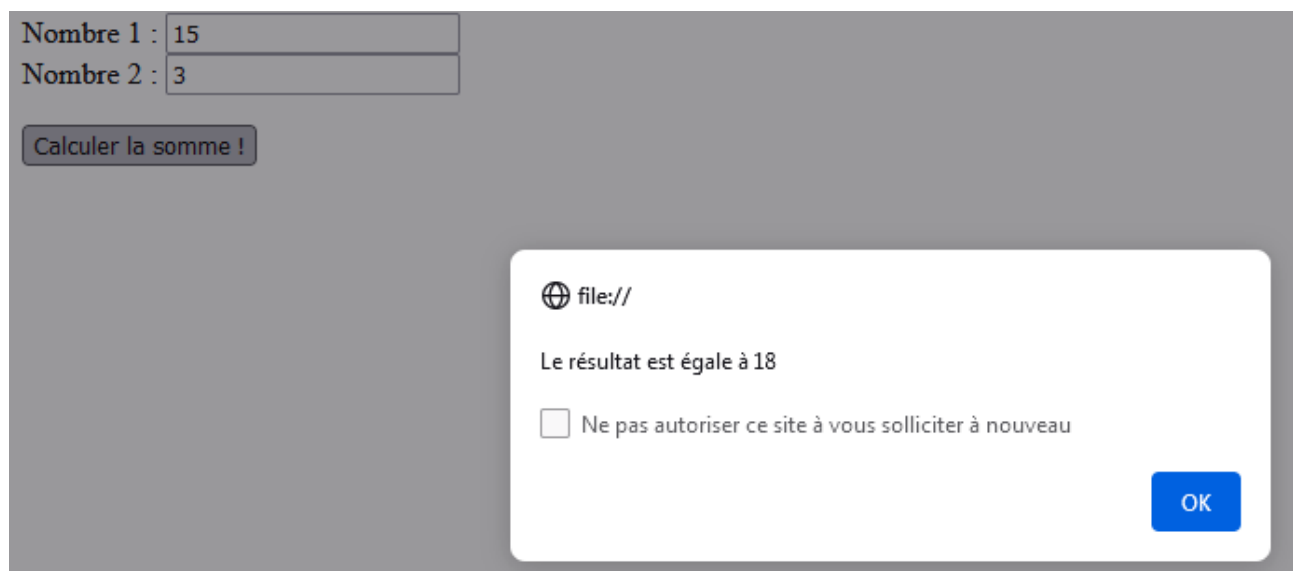
En modifiant la page `formulaire.html`, réaliser une page `somme.html` qui contient :

- deux champs de texte
- un bouton.

En cliquant sur le bouton, un popup (`alert()`) affiche la somme des deux nombres contenus dans les champs de texte. On se limite à la somme de deux nombres entiers positifs.

La valeur dans un champs de texte étant toujours une chaîne de caractère, que l'on transformera en nombre avec la fonctions `parseInt()`.

Exemple : `alert(parseInt("5")+parseInt("55")); // affiche 60`



The screenshot shows a web form with two text input fields labeled "Nombre 1" and "Nombre 2". The first field contains the value "15" and the second contains "3". Below the fields is a button labeled "Calculer la somme !". To the right, an alert dialog box is displayed with the title "file://" and the message "Le résultat est égale à 18". The dialog also includes a checkbox labeled "Ne pas autoriser ce site à vous solliciter à nouveau" which is unchecked, and an "OK" button.

**Exercice 2 :** Utiliser une balise `<select>` pour proposer les 4 opérations de bases.



The screenshot shows a web form with two text input fields labeled "Nombre 1" and "Nombre 2". The first field contains the value "3" and the second contains "4". Between the fields is a dropdown menu labeled "Quelle opération ?" with "division" selected. Below the fields is a button labeled "Calculer !". To the right, an alert dialog box is displayed with the title "file://" and the message "Le quotient est égal à 0.75". The dialog also includes an "OK" button.

### Exercice 3 : Jeu des trois boutons.

1) Au lancement de la page, le code génère aléatoirement (avec [Math.random\(\)](#)) un nombre parmi 1, 2 ou 3 en utilisant. Ce numéro indiquera le bouton gagnant. Vérifier votre résultat avec une alert().

2) On dispose de trois boutons numérotés 1, 2 et 3 et d'un bouton valider. Si on clique sur un des trois boutons numérotés, sa couleur devient verte et les autres boutons retrouvent la couleur par défaut.

3) Un clic sur le bouton valider va prévenir avec une alert si le joueur a sélectionné le bouton gagnant ou non.

#### VARIANTE :

→ **Reprenez les questions 1 et 2 précédentes, pas la 3.**

4) Une fois un des trois boutons devenu vert, un clic sur le bouton valider va [désactiver](#) aléatoirement (toujours avec [Math.random\(\)](#)) un des deux boutons restants (mais pas le bouton gagnant).

Normalement, le code réalisé à la question 2) est toujours actif et mais il ne nous reste que 2 boutons numérotés sur lesquels cliquer. On peut donc changer notre choix.

4) Un second clic sur le bouton valider va prévenir avec une alert si le joueur a sélectionné le bouton gagnant ou non.

