

Exercice 0 :

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

Exercice 1 :

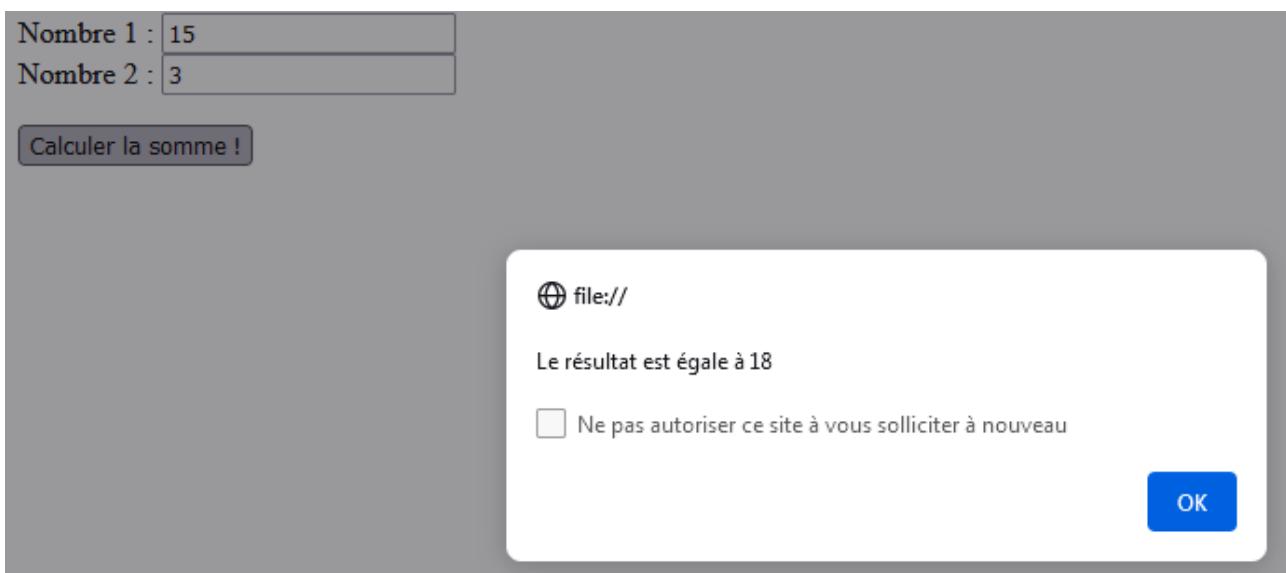
En modifiant la page `formulaire.html`, réaliser une page `somme.html` qui contient :

- deux champs de texte
- un bouton.

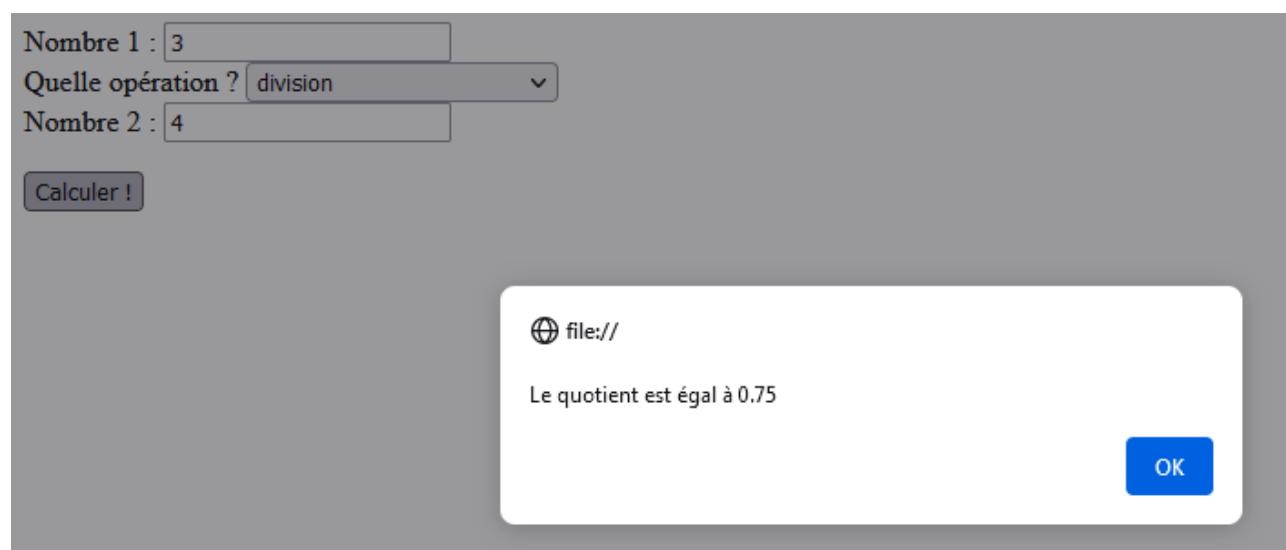
En cliquant sur le bouton, un popup (`alert()`) affiche la somme des deux nombres contenus dans les champs de texte. On se limite à la somme de deux nombres entiers positifs.

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`



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



Exercice 3 : Jeu des trois boutons.

- 1) Au lancement de la page, le code génère aléatoirement (avec [Math.random\(\)](#)) un nombre parmis 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 clique 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 clique 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 clique sur le bouton valider va prévenir avec une alert si le joueur a sélectionné le bouton gagnant ou non.

